



UNIVERSIDAD ESTATAL DE CUENCA

UNIVERSIDAD DE CUENCA



FACULTAD DE ARTES



ESCUELA DE DISEÑO

TEMA:

**DISEÑO E ILUSTRACIÓN DE 3 PERSONAJES HISTÓRICOS
DEL ECUADOR CON ESTÉTICA DE SUPERHÉROES,
APLICADOS A UN FOLLETO DIDÁCTICO**

AUTOR:

Jonnathán Vicente Jaramillo Arellano

TUTOR:

Isaac Flores Cordero

**Tesis del curso de graduación, previa a la obtención de título
de diseñador gráfico.**



Resumen

El presente proyecto : *DISEÑO E ILUSTRACIÓN DE 3 PERSONAJES HISTÓRICOS DEL ECUADOR CON ESTÉTICA DE SUPERHÉROES, APLICADOS A UN FOLLETO DIDÁCTICO* , tratan de recuperar nuestra historia, nuestra identidad a través de la ilustración para un mejor entendimiento de la historia del Ecuador. Este estudio tiene como objetivo revivir el pasado de manera creativa, adentrándonos en la manera de pensar de personajes como: Eloy Alfaro, Manuela Sáenz y Juan Montalvo en su lucha por un mejor Ecuador.

Esta tesina puede ser empleada como método de enseñanza en la educación básica del Ecuador, puesto que, proporcionara información de manera didáctica y creativa, trabajando así los personajes con un toque de fantasía en su anatomía, diseño, ergonomía, su vestuario, entre otros. Sustrayendo lo objetos más representativos además se dará a conocer por medio de la investigación y el análisis lo más importante de su bibliografía, de su historia, para que así renazcan a manera de súper héroes, Este tema puede ser útil también para los diseñadores e ilustradores pues proporciona nuevas maneras creativas y de ayudar a la educación del Ecuador en lo que es historia.

Mi proyecto se enfoca en los tres personajes antes mencionados, puesto que para mí son unos de los más emblemáticos. Luego de observar y analizar la acogida de los 3 personajes una vez expuesta esta propuesta podríamos realizar a largo plazo y con más personajes una saga de los mismos narrando los actos principales a manera de cómic, simulando ser una serie animada de televisión o un video juego para que los jóvenes y por qué no los adultos se acerquen a conocer mejor ¿qué hicieron? Y ¿Quiénes fueron estos personajes ilustres?

Abstract

The current project: *DESIGN AND ILLUSTRATION OF 3 HISTORICAL CHARACTERS FROM ECUADOR WITH SUPER HERO ESTHETIC, APPLIED TO A DIDACTIC BOOKLET*, try to recover the history and identity from Ecuador with the illustration for a better understanding of Ecuadorian history, bringing back to life the past in a creative way going inside the thinking of characters like Eloy Alfaro, Manuela Saenz and Juan Montalvo on their own fights for a better country.

This project it's also applied like a teaching method for children; it will give information in a funny, didactic and creative way. The characters were created with a fantasy touch in their anatomy and costumes, also a complete investigation of the most important facts of their history and their life, to create and reborn these 3 characters as 3 super heroes. Also, the project itself it's an inspiration font for other designers and illustrators who wants new ways to help the young students from Ecuador.

The project will start with these 3 emblematic characters from Ecuador, then, watching and analyzing the reaction of the target (children, young people) the project will go on with more characters and a complete saga of the Ecuadorian history in a comic format, animated TV show, or a video game.

Palabras Claves: Diseño Gráfico, Ilustración, Historietas, Cómic, Educación, Personajes Ilustres del Ecuador, Técnicas de Ilustración, Soporte, Cromática, Estética, Percepción Visual, Representación, Información.



Índice

CAPÍTULO 1: Análisis de Personajes

1.1.-Breve introducción de personajes ilustres del Ecuador.....13

1.2.- Eloy Alfaro delgado.....14

1-3.-obras.....15

1.4.-Manuela Sáenz.....16

1.5.- obras.....17

1.6.-Juan Montalvo.....18

1.7.-obras.....19

1.8.-análisis de personajes ilustres.....19

CAPÍTULO 2: El Cómic

2.1.- Comic (definición).....22

2.2.- historia.....22

2.3.- los súper héroes historia y (antecedentes).....25

2.4.-Que es un súper héroe?25

2.5.-Antifaces y destrezas.....25

2.6.-Los primeros súper héroes.....25

2.8.-El comic en el mundo.....26

2.8.1.-Internacional.....26

2.8.2.-Latinoamérica.....26

2.8.3.-Ecuador.....27

2.9.- Objetivos del uso del comic, en la enseñanza.....28

2.10.-Estructura determinada de la historieta.28

2.11.- Características del comic.29

2.12.- Los factores PRODUCTOR-PRODUCTO-CONSUMIDOR.....29



2.13.- Ventajas del cómic.....	29
2.14.- análisis del comic.....	30

CAPÍTULO 3: Proceso de Ilustración

3.1 Conceptualización de Diseño.	32
3.2 proceso de ilustración.....	32
3.2.1.-Investigación de personajes.....	32
3.2.2.-Ideas.....	35
3.2.3.-Desarrollo de personaje	38
3.2.4.-Bocetos.....	39
3.2.5.-Indumentaria y objetos.....	41
3.2.6.-Poses.....	42
3.2.7.-Color.....	45
3.2.8.-Técnica de ilustración.....	47
2.2.8.1.-Digital.....	48
3.2.9.-Propuesta finales.....	50

Conclusiones, recomendaciones.....	53
---	-----------

Anexos	54
---------------------	-----------

Bibliografía	62
---------------------------	-----------



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

Yo, Jonnathan Vicente Jaramillo, autor de la tesis **"DISEÑO E ILUSTRACIÓN DE 3 PERSONAJES HISTÓRICOS DEL ECUADOR CON ESTÉTICA DE SUPERHÉROES, APLICADOS A UN FOLLETO DIDÁCTICO"**, reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Diseñador Gráfico. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor.

Cuenca, 17 de Octubre de 2013

Jonnathan Vicente Jaramillo Arellano

0105612410



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

Yo, Jonnathán Vicente Jaramillo Arellano, autor de la tesis "DISEÑO E ILUSTRACIÓN DE 3 PERSONAJES HISTÓRICOS DEL ECUADOR CON ESTÉTICA DE SUPERHÉROES, APLICADOS A UN FOLLETO DIDÁCTICO", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 31 de Octubre de 2013

Jonnathan Vicente Jaramillo Arellano

0105612410



Dedicatoria

El presente proyecto se lo dedico a mi madre Lucia. Por haberme apoyado en todo momento, por sus consejos, sus valores, por la motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien. A mis familiares ,profesores , amigos y a todos aquellos que participaron directa o indirectamente por su gran apoyo y motivación para la culminación de mis estudios profesionales en la elaboración de esta monografía.

¡Gracias a ustedes!



OBJETIVOS

Objetivo general

Ilustrar 3 personajes históricos del Ecuador como lo son: Eloy Alfaro, Manuela Cañizares y Juan Montalvo con estética de superhéroes. Contando su bibliografía y sus obras para rescatar nuestra historia e identidad, brindando a su vez a los educadores una manera más interactiva de enseñar historia.

Objetivos específicos

- Demostrar que la identidad de nosotros es importante, por ello la creación de estos 3 personajes encaminados a la de educación básica para facilitar el estudio y entendimiento de la historia del Ecuador.
- Dar a los diseñadores e ilustradores ideas innovadoras con estos personajes para que plasmen sus ideas en nuestra historia a manera de animaciones o video juegos, entre otros, con el fin de revivir esa identidad que está en decadencia.
- Encaminar a largo plazo la creación de más personajes ecuatorianos ya sea en una saga, historieta, animación en tv, cine o video juego; ayudando a los jóvenes de colegio a valorar nuestra identidad.



INTRODUCCIÓN

“Una persona tiene derecho a conocer su pasado para defender su identidad”

La identidad es el conjunto de conocimientos a lo largo de la historia, costumbres, gustos, símbolos, y tradiciones que tiene un país o una región. Esto se toma en cuenta, para diferenciarnos de los demás, nuestra historia marca cada etapa de nuestra existencia. La identidad es como una herencia que recibimos de nuestros padres y estos a su vez de sus antepasados, ya sea por costumbres o por valores a lo largo de la historia.

La sociedad en general tiende a perder su identidad por los procesos globalizadores adoptando identidades externas. Podemos observar este problema en diferentes partes del mundo. Una de las identidades culturales que más se adopta es la americana; posiblemente porque esta sociedad tiene maneras efectivas de comunicar y globalizar sus elementos culturales. Las sociedades al no estar fortalecidas en su identidad terminan absorbiendo costumbres, valores, actividades o incluso el sentirse identificado con personajes de ficción.

Todos estos cambios modernos han traído como consecuencia, en varios casos, la pérdida de interés por conocer la historia del lugar al cual pertenecemos careciendo de conocimiento al momento de contestar preguntas básicas de personajes Ecuatorianos tales como ¿Qué personaje es? O ¿Quién fundó o realizó estas obras? o ¿Cuál fue el hecho trascendental por el cual se le rinde homenaje a este personaje?

DISEÑO E ILUSTRACIÓN DE 3 PERSONAJES HISTÓRICOS DEL ECUADOR CON ESTÉTICA DE SUPERHÉROES, APLICADOS A UN FOLLETO DIDÁCTICO presenta la oportunidad de renacer, ser recordados de tres personajes importantes de nuestra historia como lo son: Eloy Alfaro, Manuela Sáenz y Juan Montalvo con una manera distinta de ilustración, llegando a realizarse a manera de súper héroes Ecuatorianos ya que una de las mejores maneras de recordar personajes y cualidades es por medio de la ilustración, así podremos rescatar una historia que se está perdiendo con el paso del tiempo y rescatar nuestra identidad, de la misma manera será un material de apoyo para los jóvenes estudiantes de los colegios.



ANTECEDENTES

Esta tesina tiene como objetivo dar a conocer varios aspectos, partiendo por donde se originaron los superhéroes tanto a nivel internacional como a nivel de Latinoamérica y por su puesto a nivel nacional para poder así tener homólogos y saber a hacia donde está encaminado el proyecto.

-A nivel internacional los ilustradores en este caso una obra de Jack Kirby y Joe Simón en 1941 dan vida a un personaje que tuvo un lugar representativo en la historia de los EE.UU. como es el caso Capitán América un militar que en la vida real dio todo por defender la bandera estado uní dense hoy en día vuelve a nacer como un súper héroe Marvel con poderes y demás dotes.

-En Latinoamérica uno de los más representativos superhéroes es el más sobresaliente sin duda el zorro, que a nivel de un robín Hood para los creadores El personaje de El Zorro en 1919 por el escritor Johnston McCulley para su novela en serie La maldición de Capistrano. Con esta historia empezó la leyenda del romántico héroe que luchó contra la injusticia en el pueblo de Los Ángeles de la California española.

Varios representativos de Latinoamérica y que se encaminan por la propuesta son: águila solitaria creada por Publicado por la editorial RaCaNa desde 1976, Indio Patoruzú, El indio Patoruzú es uno de los personajes más importantes e influyentes en la historia de Argentina. Creado en 1928 por Dante Quintero, el personaje nació como alguien secundario dentro de “El Cacique Patoruzú”, una historia en la que los conquistadores españoles eran vistos como poderosos gigantes con una fuerza única.

-En el Ecuador Israel Pardo es el dibujante y co-guionista del Capitán Escudo, personaje publicado en la Revista ELÉ de Quito, de circulación nacional, sin duda uno de los mejores ejemplos actuales y creativos hacia donde quiero llegar, he aquí el creador hace una propuesta con el escudo ecuatoriano y pone en práctica el “porque no un súper héroe ecuatoriano” en este caso El Capitán se dedica a luchar contra los enemigos de nuestro país, sí, esos mismos que nosotros quisiéramos destruir; corrupción, violencia, injusticia etc....



JUSTIFICACIÓN

Hay empresas como Marvell, DC, empresas con estéticas similares y creadoras de los primeros súper héroes encaminadas a rescatar la identidad, cada uno de estas empresas crea estos personajes que tienen súper poderes, habilidades extraordinarias, entre otra. En cambio las dos empresas más grandes en el campo del cómic de súper héroes y ahora del cine, no promueven rescatar la identidad real de su país, sino más bien van creando personajes ficticios que son acoplándolos al contexto en el que nacen y las personas se identifican estos “súper héroes” creados llegando a pensar que en la realidad existieron.

La ilustración de este proyecto es un folleto didáctico para niños y jóvenes que estudian nivel básico entre 12 a 16 años, el mismo que servirá como material de apoyo en la materia de estudios sociales. Planteo como punto central rescatar la identidad de los ecuatorianos que se pierde día tras día, por el auge de la globalización que nos trae elementos nuevos que nos lleva a olvidar de donde vivimos y quienes somos.

La identidad son las cualidades, las costumbres y tradiciones propias de nuestro país que nos lleva a diferenciarnos del resto y nos hace distintos a las demás culturas, por ello veo aquí la oportunidad de rescatar parte de nuestra historia, por esto planteo la siguiente interrogante ¿por qué no realizar un folleto con la historia de 3 personajes que marcaron y tuvieron lugar trascendental en la historia del Ecuador? Es decir, traerlos al presente con una estética muy marcada a nivel de súper héroes reviviendo el momento y el acontecimiento que los hicieron ver como héroes para nosotros, claro que añadiremos súper poderes y un toque de ficción sin dejar los rasgos y apariencias que resaltan nuestra esencia como ecuatorianos.

Cada día se observan en la pantalla grande nuevos personajes que se convierten en ídolos, seres ficticios e inexistentes que son tomados como un eje por los adolescentes para idolatrarlos y recordarlos, este apogeo se visualiza como un detonante lento hacia la pérdida completa de nuestra identidad, por ello valiéndonos del cómic planteo recrear parte de nuestra historia para que los jóvenes que ansían encontrar modelo a seguir en vez de basarse en algo de afuera tomen lo nuestro y aprendan historia mientras se divierten o recrean.

CAPTAIN



CAPITULO 1. PERSONAJES ILUSTRES

1.1.- BREVE INTRODUCCIÓN DE PERSONAJES ILUSTRES DEL ECUADOR

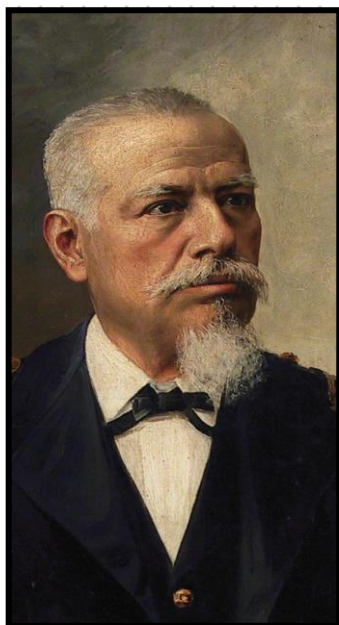
La república del Ecuador ha tenido varios personajes ilustres dentro de su historia, los mismos que tuvieron lugar en una época determinada logrando cambiar el rumbo de nuestra sociedad. Para este proyecto hemos seleccionado a tres de los personajes que sobresalieron en las Campañas Libertadoras y patrióticas, que se desarrollaron dentro de nuestros territorios.



ECUDO NACIONAL

Explicaremos la dinámica de la Campaña Libertadora del Ecuador, puesto que a lo largo de la historia son varios los precursores que con valentía consiguieron aportes en las leyes, renovaron los derechos de los ecuatorianos en diferentes campos como lo son: la política, la religión, educación, la salud, entre otros. Nosotros tomaremos como eje a Eloy Alfaro, Manuela Cañizares y Juan Montalvo; analizando sus doctrinas y enseñanzas. De este modo deseamos lograr la recreación de las tácticas y estrategia de combate, el desarrollo de las batallas y una conclusión respecto a sus resultados sea este el triunfo o la derrota. Además, de contar los detalles que siempre nos inquietaron tales como el armamento utilizado, los uniformes de los patriotas, y por supuesto los lugares en los que se desarrollaron los combates en el pasado y lo que encontramos en el presente con un toque de fantasía y creatividad.

1.2.-ELOY ALFARO DELGADO



Eloy Alfaro

Los hombres indiferentes a la desventura de la nación, aunque sean privadamente laboriosos, son auxiliares inconscientes de la corrupción y desgracia de los pueblos. Eloy Alfaro.

La libertad no se implora de rodillas, se conquista en los campos de batalla. Eloy Alfaro

Eloy Alfaro Delgado quien es un líder del ayer y un ejemplo del mañana” (Solórzano, 2006) fue Revolucionario, militar y político nacido en Montecristi, provincia de Manabí, el 25 de junio de 1842, hijo del ciudadano republicano español Cap. Manuel Alfaro González y de la Sra. Natividad Delgado López. Fue un autodidacta y en su vida tuvo la oportunidad por razones políticas de vivir muchos años fuera del país

Eloy Alfaro, toma como base de su pensamiento las ideas de la Revolución Francesa: "libertad, igualdad y fraternidad" que tuvieron mucha influencia en el siglo XIX. Él nació bajo la vigencia de esas ideas y dedicó su vida a luchar contra el abuso, la corrupción, el fanatismo y las injusticias de los gobiernos conservadores que dominaban el Ecuador en aquella época,

El conocimiento de una realidad internacional y las dificultades que tuvo que vivir, ayudaron a la formación de su personalidad, esto lo llevó a rebelarse y a emprender una lucha que la comenzó a los 22 años para combatir esta clase de gobiernos que él reprochaba. Su lucha le hizo ganar simpatías sobre todo en los sectores campesinos que lo apoyaban y la justicia de su enfrentamiento contra los gobiernos de turno hizo que a su causa se unieran distintos sectores sociales; por eso lo apoyaron los grandes hacendados, los pequeños y medianos productores y comerciantes, amplios sectores del campo, incluyendo en ese apoyo personas de creencias católicas, es decir fue una lucha convocante de gente honesta sobre todo de la región donde él hizo su base de combate, las provincias de Manabí y Esmeraldas.

La lucha que libró Alfaro lo llevó a tener muchos destierros y exilios políticos hasta que un 5 de Mayo de 1895 en Chone un importante poblado de la provincia de Manabí lo proclamó Jefe Supremo de la República al General Eloy Alfaro, recibió a su paso el apoyo ciudadano entre los que destacaba el sector indígena.

Eloy Alfaro es uno de los grandes líderes de la Historia de América Latina y El Caribe, en el ejercicio del poder obró con gran honestidad y desinterés procurando siempre favorecer al conjunto de la sociedad.

Fue un patriota, un humanista, un hombre visionario, con una gran lealtad a sus ideales y principios, esas cualidades de líder auténtico lo llevó a ser una obra magna al dictar la Constitución Política que ha regido la vida del país durante todo el siglo XX, con esto realizó una amplia y consistente



reforma de diversas leyes para dar seguridad jurídica a los ciudadanos; estableció un Estado laico separando el poder político de la influencia eclesiástica; procuró por todos los medios la unidad nacional; le dio principal atención a la educación creando Normales para formar nuevos profesores con nueva mentalidad y actitudes, hizo una verdadera revolución educativa, creó nuevos Colegios de enorme prestigio como el Colegio Mejía en Quito, Colegio Olmedo en Portoviejo, Colegio Eloy Alfaro en Bahía de Caráquez de igual manera Apoyó la equidad de género y por primera vez nombró a una mujer para un cargo público, creó una red de ferrocarriles para unir todo el país.

Han sido varias las obras escritas como por ejemplo: *La hoguera Bárbara* I y II de Alfredo Pareja Diezcanseco estas obras escriben en honor a este ídolo ecuatoriano demostrando que a pesar del tiempo transcurrido él vive en mente de su pueblo y convirtiéndose en una leyenda.

1.2.-OBRAS REALIZADAS POR ELOY ALFARO

1.-Constructor ejecutivo del ferrocarril de sur.

2.- Hallazgo de los restos mortales del Gral. Mariscal de Ayacucho Antonio José de Sucre los mismos que fueron llevados a la catedral metropolitana donde se los guarda, se los conserva y se los venera muy respetuosamente.

3.-Mejóro la recaudación fiscal

4.-Abolición de algunas contribuciones del pueblo indígena.

5.-Propuso el mejoramiento y protección de

6.-Incorpo a la mujer a la vida pública.

7.-Implanto el Laicismo.

8.-Organizó de mejor manera la enseñanza universitaria.

9.- Fundo el colegio Nacional Mejía.

10.-Fundo escuelas normales para la raza indígena.

6.-Incorpo a la mujer a la vida pública.

7.-Implantó el Laicismo.

8.-Organizó mejor la enseñanza universitaria.

9.- Fundo el colegio Nacional Mejía.

10.-Fundó escuelas normales.

11.- Fundó escuelas nocturnas y diurnas.

12.-Mejoro al ejército.

13.-Fundó el hoy Colegio militar Eloy Alfaro.

- 14.-Creó la escuela de clases.
- 15.-Reorganizó el desaparecido conservatorio de música.
- 16.-Desapareció privilegios militares y eclesiásticos.
- 17.-Fundó el colegio Manuela Cañizares.
- 18.-Fundó el normal Juan Montalvo.
- 19.-Finalizó su primer periodo presidencial cuando el Ecuador era un amplio camino hacia el progreso.
- 20.-Hizo levantar un monumento al insigne escritor y amigo Don Juan Montalvo en su ciudad natal.

1.2.-MANUELA SÁENZ: En el Ecuador no solo existieron hombres ilustres, pues también existieron grandes heroínas mujeres como lo es Manuela Sáenz y Aizpuru, también llamada Manuelita Sáenz fue una ilustre dama ecuatoriana que nació en Quito, el 27 de diciembre de 1797 y murió en Paita, Perú el 23 de noviembre de 1856. Ella fue una destacada patriota Ecuatoriana, además de ser la compañera del Libertador Simón Bolívar



Manuela Sáenz, Orden El Sol del Perú.

Es conocida también como “Manuelita Sáenz” y “la Libertadora del Libertador”. Manuela Sáenz es considerada, con sus debidos matices, como una de las primeras feministas de América Latina y una importante líder revolucionaria de la Independencia de América del Sur. El historiador venezolano Denzil Romero la ha calificado como “tal vez la más importante mujer de la historia de Latinoamérica”

Históricamente se sabe que Manuelita Sáenz fue educada en el convento de las Conceptas, donde pasó sus primeros años bajo la tutela de la superiora. Sus talentos y dones especiales hicieron que su padre le llevara de visita a la casa que compartía con su esposa, Doña Juana del Campo. Luego de haber completado su formación con las Conceptas, pasó al convento de Santa Catalina, para concluir con la formación que en ese tiempo se impartía a las señoritas de Quito.

Forzada a abandonar el convento a los 17 años, hubo lugar de la llamada boda pactada en diciembre de 1816, en Quito, su padre pacta su boda para julio de 1817 con el acaudalado médico



inglés James Thorne, veintiséis años mayor que ella. Manuelita fue aceptada en el ambiente aristocrático de la capital y pronto se convirtió en el centro de las tertulias limeñas, El general José de San Martín le concediera el título de “Caballeresa del Sol” “Caballero de la Orden del Sol”, luego de haber tomado Lima con sus milicianos y proclamado su independencia, el 21 de Julio de 1821.

LA LIBERTADORA DEL LIBERTADOR.- En su estancia en esa ciudad, el 25 de septiembre de 1828, Bolívar fue objeto de una intentona de asesinato, frustrado gracias a la valiente intervención de Manuelita. Los enemigos del Libertador, habían conjurado para darle muerte aquella noche de septiembre. Al entrar al palacio de San Carlos (hoy día sede de la Cancillería de Colombia), frente al Teatro Colón, Manuela se da cuenta del atentado, y se interpone a los rebeldes, con el fin de que Bolívar tuviera tiempo de escapar por la ventana. En esta casa se colocó una placa con las siguientes palabras:

“DETENTE, ESPECTADOR, UN MOMENTO / Y MIRA EL LUGAR POR DONDE SE SALVÓ / EL PADRE Y LIBERTADOR DE LA PATRIA / SIMÓN BOLÍVAR / EN LA NEFANDA NOCHE SEPTENBRINA. ” (Curay, 2007)

Por estas acciones, Bolívar mismo la llamó la “Libertadora del Libertador”.

Bolívar dejó la capital al exilio de la Gran Colombia en 1830, y falleció en la ciudad de Santa Marta producto de la tuberculosis y otras afecciones (posiblemente veneno), sumiendo a Manuela en la más aguda desesperación, en la que intentó suicidarse haciéndose morder por una serpiente. Manuela Sáenz es sin duda uno de los personajes más interesantes de las guerras de independencia de América del Sur. Su relación con Simón Bolívar no opaca sus propios méritos personales, como una de las grandes defensoras de la independencia de los países sudamericanos y como una de las más destacadas y avanzadas defensoras de los derechos de la mujer. En la ciudad de Quito existe un museo dedicado a su memoria, creado el año 1994.

Se sabe que Manuela Sáenz combatió en la Batalla de Pichincha a su regreso del Perú y recibió el grado de Teniente de Húsares del Ejército Libertador; posteriormente combatió en la Batalla de Ayacucho, bajo las órdenes del Mariscal Antonio José de Sucre, quien le sugirió a Bolívar su ascenso a Coronela, rango que le fue concedido.

El 22 de mayo de 2007, en el marco de la conmemoración de la Batalla de Pichincha el Presidente de Ecuador Rafael Correa le concedió a Sáenz el grado de Generala de Honor de la República de Ecuador.

1.3.-OBRAS

Más que obras un ejemplo de lucha, Manuela Sáenz Aispuru fue una destacada patriota ecuatoriana, además de ser la amante del Libertador Simón Bolívar y reconocida como heroína de la independencia. Es considerada, con sus debidos matices, como una de las primeras feministas de América Latina y una importante líder revolucionaria de la Independencia de América del Sur.

En su tiempo fue también severamente criticada por algunos de sus contemporáneos debido a su actitud extrovertida, provocadora y adelantada para la época, así como por la influencia política que llegó ejercer, llegando a ser incluso desterrada y exiliada.

Aún muchas décadas después de su muerte, influyentes intelectuales e historiadores omitieron su vida en sus obras sobre la historia de la campaña libertadora, así como otros la reducían a una condición decorativa romántica y aun denigrante, tejiendo una leyenda sexual alrededor de su figura, la que sigue teniendo peso en el imaginario popular.

A pesar de las críticas, siempre acompañó a Bolívar en sus acciones libertadoras. Solo en la mitad del siglo XX, aparecieron biografías y ensayos en los que se empezó a reivindicar su verdadero papel en la gran gesta libertadora de lo que hoy son Ecuador, Colombia y el Perú. En los últimos años ha sido convertida en un icono del feminismo latinoamericano e igual como sigue teniendo detractores su vida también es exaltada por escritores e historiadores respetables como Alfonso Rumazo González, Germán Arciniegas o Alberto Miramón y Pablo Neruda y en todo caso, casi dos siglos después, es un personaje que continúa despertando odios y amores, ocasionando debates y controversias.

1.4.-JUAN MONTALVO

Mi pluma lo mato

Juan Montalvo

En el Ecuador a parte de los grandes luchadores nacieron grandes pensadores y escritores, entre ellos tenemos a Juan Montalvo Fiallos que nació en Ambato el 13 de abril de 1832 y fallece en París, 17 de enero de 1889, fue un gran ensayista y novelista ecuatoriano; él con sus escritos dejó un legado que hasta hoy es reconocido, tanto así que cada 13 de abril se celebra el Día del Maestro Ecuatoriano en honor a su natalicio.



Juan Montalvo

Un Ecuatoriano que vivió apasionadamente la política de los partidos de su país, y su pensamiento liberal estaba fuertemente marcado por el anticlericalismo y la oposición a los dictadores Gabriel García Moreno e Ignacio de Veintimilla, los principales escritos de Montalvo fueron en contra del régimen de Gabriel García Moreno, después de su muerte, Montalvo manifestó 'Mi pluma lo mató' y prosiguió a escribir 'Las Catilinarias', obra en la que hace una comparación entre García Moreno y Veintimilla.



Luego de la publicación de la revista *El Cosmopolita*, por medio de la cual criticaba la dictadura de García Moreno, Montalvo viajó a Colombia, donde escribió gran parte del resto de su obra.

Juan Montalvo desde muy joven se dedicó al cultivo de las letras, por tanto sus obras son el producto de su afición y dedicación, tales como: *Los Siete Tratados*, *Capítulos que se le olvidaron a Cervantes*, *La Dictadura Perpetua*, *El Cosmopolita*, *Las Catilinarias*, *El Espectador*, *El Regenerador*, *Geometría Moral*, *La Mercurial Eclesiástica*. (CAICEDO, 2012).

La crítica coloca a Montalvo entre los autores clásicos ecuatorianos, por la galanura de la corrección; en sus escritos demuestra Montalvo el amor a la libertad, la defensa a la democracia y la divulgación de los conocimientos científicos, en procura de un mejoramiento de la ética social.

1.5.-OBRAS

Seguramente la personalidad más singular y atractiva de la historia literaria ecuatoriana es la de Juan Montalvo. Su nombre cobró prestigio internacional después de mediado el siglo XIX, desde la aparición de su primera obra: “*El Cosmopolita*”.

Aparte de sus obras literarias como *El Cosmopolita*, *El Regenerador*, “*El Espectador*”, “*Siete Tratados*” entre otros Montalvo Consiguió convertirse en uno de los grandes referentes de la literatura ecuatoriana.

Literalmente Montalvo ha sido y es conocido como “*El Cervantes de América*”, por su exquisita y límpida expresión y uso del idioma castellano en todas sus obras y en especial en “*Capítulos que se le olvidaron a Cervantes*”; orgullo de Ambato y el Ecuador”.

El 17 de enero de 1889 muere el “*Cosmopolita de América*”. No sin antes exclamar una frase muy celebre suya: “Un cadáver sin flores siempre me ha inspirado tristeza”, por eso antes de morir se vistió de gala.

1.6.- ANÁLISIS DE PERSONAJES ILUSTRES

El Ecuador es un país lleno de tradiciones ,costumbres e historia ,en este último punto recordamos muchos personajes históricos que cambiaron por su forma de ver las cosas, al Ecuador retrocediendo el tiempo tenemos personajes como lo es Rumiñahui Atahualpa Huáscar y más tarde a personajes como Eloy Alfaro , Gabriel García Moreno, José Joaquín de Olmedo mujeres como Manuela Sáenz.

Una vez realizada la investigación de la historia y precursores del Ecuador llegamos a la conclusión de que; Eloy Alfaro, Juan Montalvo y Manuela Sáenz sean los patriotas en los que se base este proyecto ya que hoy en día los recordamos por sus legados, llegando incluso en la actualidad sus nombres por su gran trascendencia, a ser partes de fundaciones, centros educativos, departamentos de estado etc. Entonces hemos sacado los puntos de su bibliografía y obras más relevantes, estos



mismos que nos servirán para el armado del folleto, cada personaje a manera de súper héroe tendrá una o dos hojas, en la primera, se contara su bibliografía, y un poco de sus principales hazañas por la cual es importante recordarlos y en la segunda contaremos sus principales obras, sus mayores legados por los que hoy en día aún los ecuatorianos no los dejan de olvidar.

Eloy Alfaro Manuela Sáenz Y Juan Montalvo son los personajes que darán vida a mi proyecto el mismo que a largo plazo será un comic, lleno de historia y suspenso, y a su vez carismática entretenida, con mucha identidad Ecuatoriana, no dejando de lado el propósito que es la de educar a los jóvenes de educación básica.

CAPTAL 2



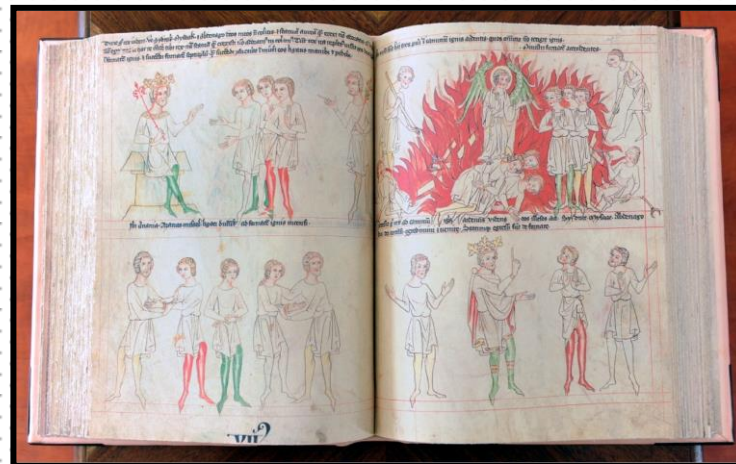
Capítulo 2. CÓMIC

2.1.-DEFINICIÓN

Según el diccionario el cómic es “ La secuencia de viñetas o representaciones gráficas que narran una historieta mediante imágenes y texto que aparece encerrado en un globo o bocadillo”

2.3.-HISTORIA.

Se sabe que el cómic encuentra si origen desde que los nómadas cazaban sus presas para lo cual ellos plasmaban su método de caza en cavernas y la misma servía como enseñanza a las generaciones siguientes. Unas ilustraciones encontradas en la biblia de Velislav las originales 200 hojas de la que se han conservado 188. El manuscrito de mediados del siglo XIVn incluye 747 ilustraciones que representan el principio del Antiguo Testamento, una parte de los Evangelios y de los Hechos de los Apóstoles, todo el Apocalipsis, y además leyendas sobre los patronos checos San Venceslao y su abuela Santa



Biblia del Velislav del siglo XIV

Se supone que la Biblia nació en un taller profano por encargo del canónigo praguense Velislav, notario del rey checo Juan de Luxemburgo y después de su hijo Carlos IV, según explicó Rudolf Kalovský, de la editorial Archa 90.

“En la época en que surgió esta obra 1320 y 1347, la gente no sabía leer. Por eso se optó por narrar la historia bíblica en imágenes para que todos pudieran entender lo que se escribe en la Biblia”.

El origen del cómic está vinculado a las características económicas, sociales y culturales de la sociedad en la que se origina. El cómic es fruto de varios siglos de experimentación, por ello como forma de representación debe asociarse a la cultura de masas. El cómic es, por consiguiente, un producto industrial, independientemente de su valoración estética. ó semiótica.

Desde la perspectiva de este proyecto la perspectiva puede considerarse como uno de los primeros antecedentes del cómic publicado en la prensa a una litografía satírica de Napoleón Bonaparte del caricaturista inglés James J. Gillray, publicada hacia 1800.

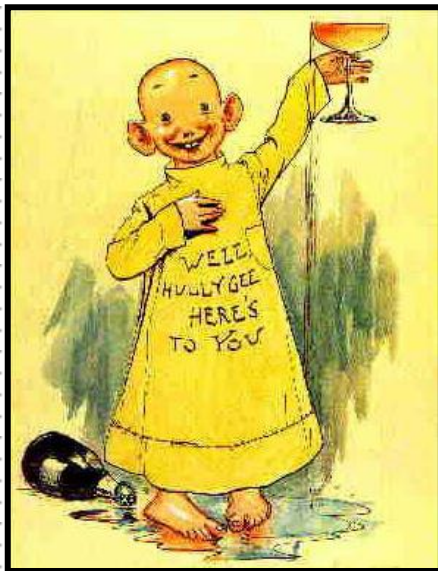
Los primeros Cuentos en imágenes corresponden al año 1829, posteriormente Töpffer publica un folleto sobre fisonomía que puede considerarse el primer intento de reflexión sobre el cómic.

Hacia 1865 el caricaturista alemán Wilhelm Busch crea Max und Moritz, tal vez los dos primeros personajes de historieta, dos niños que, con sus travesuras, ponen en jaque a la gente que les rodea. La estética de la ilustración, el humor político y el periodismo satírico son géneros a tener en cuenta a la hora de considerar las influencias en el origen del cómic. En Europa se suman a estos elementos la tradición proveniente, por un lado, de aucas y aleluyas y, por otro, el auge de las novelas por entregas.

Las aucas eran dibujos de origen pagano que tenían al pie de la imagen una frase mientras que las aleluyas eran estampitas religiosas con la palabra "aleluya", más tarde se llamó de esta manera a una serie de viñetas con una frase corta en su pie.

Hacia finales del siglo XIX en Europa como en Estados Unidos, los periódicos recurrían a diferentes incentivos con el fin de atraer el mayor número de lectores y, por consiguiente, controlar el mercado. La modernización de los sistemas de impresión de Estados Unidos va a permitir que a partir de 1893 en los suplementos dominicales apareciera una página en color. En esta página del "New York World" apareció en 1895 una viñeta del dibujante Richard F. Outcault que va a sentar las bases de la historieta actual.

El personaje que crea es The Yellow Kid, un chino vestido con un largo camisón amarillo, de los barrios populares de Nueva York.



Hogan's Alley yelooow kid

En The Yellow Kid se daban, por primera vez, las tres condiciones que -según R. Gubern- permiten identificar al cómic tal como lo concebimos hoy día:

- 1.- Secuencia de imágenes consecutivas para articular un relato.
- 2.- La permanencia de, al menos, un personaje estable a lo largo de una serie
- 3.- Integración del texto en la imagen.

El éxito comercial de las primeras historietas fue un factor importante para que los periódicos incluyeran tiras cómicas en sus páginas. Las perspectivas económicas que vislumbraban alrededor del cómic fueron las determinantes para que, a comienzos del siglo XX surgieran las grandes agencias que se encargarían de vender su material dentro y fuera de Estados Unidos.

El monopolio a través de las grandes agencias va a provocar:

- 1.- La estandarización de las historietas y la eliminación de aquellos aspectos que pudieran provocar rechazos en países con otras costumbres.
- 2.- La imposición de un modelo, de una forma sobre otras que, en ese momento, se estaban generando.



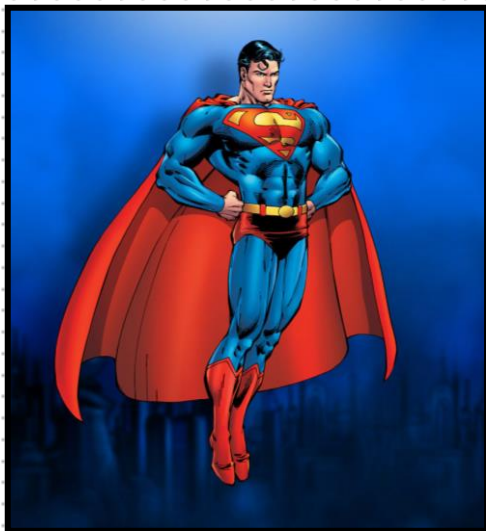
Mi House in Town

"Como consecuencia del nacimiento del cómic de aventuras a partir de géneros en principio literarios -dice C. García-, surge definitivamente la especialización del guionista, y con ella una revalorización de los textos en la historia que, al igual que en el cine con la adopción del sonoro, ocasiona idénticos retrocesos narrativos. En el cine se vuelve a la teatralidad de la puesta en escena, en los cómics, a la ilustración con textos al pie".

En la primera mitad del siglo XX la historieta americana ejerce un control hegemónico a nivel internacional, pero el monopolio del cómic va a variar sustancialmente a partir de los años 60 con la irrupción en el mercado internacional de las historietas provenientes de Francia, Italia, Alemania, Bélgica, España, Argentina. Los temas marginales y aquellos que denuncia una sociedad cada vez más deshumanizada y consumista, son el motivo principal de la historieta underground que, en la década de los 80, constituyen el punto de atención de los nuevos lectores de los cómics.

En estos momentos conviven cómics tradicionales y aquellos que tratan de imponer nuevos planteamientos estéticos. "Vinculada íntimamente a los procesos sociales -dice J. Acevedo- la evolución de la historieta depende de cómo la asuman autores y editores, y de la relación que se establece con los lectores, relación definitoria, sentido último de la historieta"

2.4.-SUPER HEROES.- (antecedentes): durante muchos años, los superhéroes era un género sólo confinado a los cómics (y de alguna manera, también a la animación) pero en los últimos años se ha diversificado invadiendo películas, videojuegos, novelas, moda e inclusive películas porno. pero, ¿de dónde vienen?, ¿por qué se han vuelto un elemento omnipresente en la cultura popular de principios del siglo XXI?



SUPERMAN. DC

2.5.-QUE ES UN SUPER HEROE? .-Se considera como el inicio del género la publicación de Action Comics de Jerry Siegel y Joe Shuster en junio de 1938 con la aparición de Superman, pero para comprender esta génesis primero hay que ir a los antecedentes e influencias más directas. El modelo del héroe es tan antiguo como la literatura misma: es el protagonista que simboliza los ideales con los que el lector se siente identificado, esperando que, a través de su desarrollo en la historia, salga victorioso.

Una de las características más importantes de un superhéroe es que poseen una habilidad más que humana (aunque a veces se puede extender a seres humanos comunes con un alto grado de entrenamiento en alguna habilidad o habilidades) característica que se puede encontrar en varios personajes de la antigüedad, principalmente en los radicados en las leyendas y la mitología como Sansón o Hércules. Que nacen a principios de los 1800.

2.6.-ANTIFACES Y DESTREZAS

Las Cualidades de los personajes como El vengador enmascarado esconde su identidad para proteger a los que lo rodean y busca hacer justicia, ahí, donde las autoridades se han quedado cortas de esta manera surgen personajes exitosos como el Zorro, the Shadow (ambos inspiraciones directas para Batman) o the Spider, entre otros que eventualmente saltarían a medios más allá de los impresos pero manteniendo la esencia como The Shadow y su éxito radiofónico durante los años veinte o El Fantasma que aparecería en tiras dominicales desde los años treinta.

2.7.-LOS PRIMEROS SUPER HEROES.

A pesar de sus similitudes, los personajes de pulp no son considerados como superhéroes, principalmente por la falta de súper poderes. Aunque, extraoficialmente, hay personajes como Le Nyctalope, un aventurero enmascarado que puede ver en la oscuridad y respirar bajo el agua y que resulta ser un robot y que estelarizó varios pulps en Francia al finales del siglo XIX o Ögon Bat (o Fantasmagórico, como es conocido en el mundo hispanohablante), un personaje de manga japonés de 1930, que es un esqueleto dorado que usa una capa y posee superfuerza y la habilidad de volar y que bien podría ser contendiente a ser el primer superhéroe.

Ögon Bat, un personaje de manga japonés de 1930, bien podría ser contendiente a ser el primer superhéroe

A pesar de eso, la aparición de Superman supondría el inicio de la Edad de Oro y el nacimiento del superhéroe como lo conocemos hoy en día, tema que abordaremos en la siguiente entrega.

2.8.-COMICS EN EL MUNDO.

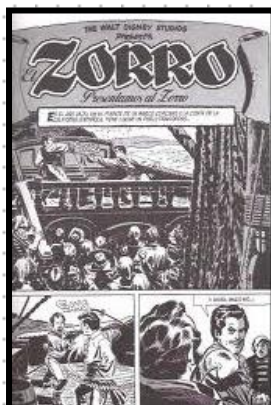


CAPITAN AMERICA /MARVEL COMIC

2.8.1.-Internacional: Se considera que Norteamérica es la cuna del cómic, pues allí se inició su publicación en forma masiva en los periódicos, y se empezaron a publicar los "cómic books" (revistas de cómics). El origen de la historieta en los Estados Unidos está estrechamente ligado al desarrollo del periodismo moderno. La causa principal fue la lucha de poderes de Hearst y Pulitzer, dos magnates de la prensa norteamericana, en la puja por la conquista de nuevos lectores de los diarios de información. Los ilustradores de este caso una obra de Jack Kirby y Joe Simón en 1941 dan vida a un personaje que tuvo un lugar representativo en la historia de los EE.UU. como es el caso Capitán América un militar que en la vida real dio todo por defender la bandera de este país. Hoy en día vuelve a nacer como un súper héroe Marvel con poderes y demás dotes.

2.8.2.-En Latinoamérica el comic cumple dos finalidades: la crónica y el entretenimiento. Se considera que la primera viñeta humorística publicada en Argentina fue "Viva el Rey", del año 1824, obra del Padre Francisco de Castañeda, quien poseía una Academia de Dibujo. En 1934 César Bacle realizó una serie humorística de litografías sobre las damas porteñas ataviadas con exagerados peinetones. En 1935 apareció el primer periódico ilustrado en la Argentina, el "Diario de Anuncios y publicaciones oficiales de Buenos Aires", con varias litografías. Sin embargo, los primeros relatos gráficos publicados en el país recién aparecen en los periódicos de sátira política a mediados del siglo XIX.

Estos periódicos basaban su éxito en la publicación de caricaturas litográficas que, en general, eran observaciones costumbristas. Así, en la prensa periódica se desarrolló ampliamente el campo de la caricatura política, uno de los más representativos superhéroes es el más sobresaliente sin duda el zorro, que a nivel de un robinhood para los creadores El personaje de El Zorro en 1919 por el escritor Johnston McCulley para su novela en serie La maldición de Capistrano. Con esta historia empezó la leyenda del romántico héroe que luchó contra la injusticia en el pueblo de Los Ángeles de la California española.

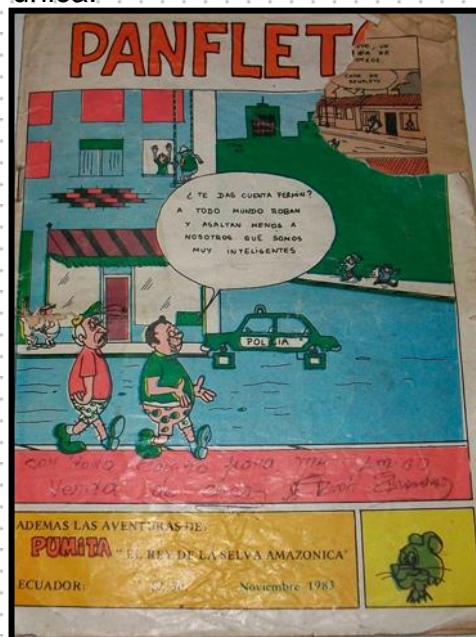


El zorro,
por Johnston
McCulley()1919



"Kalimán" 1965, Navarro,
Vázquez, Fox y Crisuel

Varios representativos de Latinoamérica y que se encaminan por la propuesta son: águila solitaria creada por Publicado por la editorial RaCaNa desde 1976, Indio Patoruzú, El indio Patoruzú es uno de los personajes más importantes e influyentes en la historia de Argentina. Creado en 1928 por Dante Quintero, el personaje nació como alguien secundario dentro de "El Cacique Patoruzú", una historia en la que los conquistadores españoles eran vistos como poderosos gigantes con una fuerza única.



Historieta "Panflet" Iván Valero

2.8.3.- El primer cómic nacional se considera como el primer cómic de Ecuador al que fue impreso 1983 fue producido por el guayaquileño Iván Valero Delgado. El nombre del personaje central es Panfleto, quien con sus amigos y su agudo humor cambió la manera de leer cómic que hasta ese entonces existía en el Ecuador, la publicación contó con un tiraje de 5,000 ejemplares el mayor publicado hasta la época, e impreso en offset Graba, distribuido nacional e internacionalmente por la firma Muñoz hermanos, luego Iván treparía una segunda edición en el año 1988 lista para finales de ese año, que contó con el apoyo del Ing. Andrés Mendoza Paladines y el Abogado Eduardo Mendoza Paladines, con un tiraje de 1000 ejemplares, selección de historieta negra ecuatoriana recogiendo una serie de trabajos algo inmaduros pero a la vez bastante atrevidos para ese momento.

En nuestras fechas han surgido ilustradores de cómic como Israel Pardo es el dibujante y co-guionista del Capitán Escudo, personaje publicado en la Revista ELÉ de Quito, de circulación nacional, sin duda uno de los mejores ejemplos actuales y creativos hacia donde quiero llegar.



Capitán escudo /Israel Pardo

He aquí el creador hace una propuesta con el escudo ecuatoriano y pone en práctica el “porque no un súper héroe ecuatoriano” en este caso El Capitán se dedica a luchar contra los enemigos de nuestro país, sí, esos mismos que nosotros quisiéramos destruir; corrupción, violencia, injusticia etc....

2.9.-OBJETIVOS DEL USO DEL COMIC EN LA ENSEÑANZA

Un primer objetivo llega como consecuencia de la reflexión sobre el lenguaje verbo icónico a través del lenguaje verbal.

- * Supone un entrenamiento interesante para facilitar la capacidad analítica de los alumnos.
- * Localizar los elementos que definen los códigos cinéticos y sus distintos tipos.
- * Se asienta en la combinación de técnicas de trabajo en grupo, trabajo individual, crítico o creativo, y capacidad de expresión oral o escrita.
- * Se orienta al mismo tiempo hacia la creatividad.

2.10.-LA HISTORIETA CONLLEVA UNA ESTRUCTURA DETERMINADA

- A los personajes y espacios se les adjudican determinados valores morales.
- El héroe es él mismo en todas las aventuras.
- Las historias pueden reducirse a una fórmula: los héroes protagonistas vencen a los malhechores.
- Un alumno no solo es capaz de ser consumidor, sino que puede producir él mismo su propia historia.
- A través de la historieta se le transmite al lector una visión del mundo.



Amazing fantasy Espiderman



2.11.-CARACTERÍSTICAS DEL CÓMIC

-Uno de los rasgos más frecuentemente señalados es el relativo al carácter narrativo del cómic.

-El cómic presupone un soporte temporal, un "antes" y un "después" de la viñeta que se lee, que generalmente se refiere a un presente.

-La segunda nota a considerar es la relativa a la interacción de lo verbal y lo icónico. La utilización de códigos específicos aparece como un rasgo distintivo más.

Entonces, entorno a estas cinco características gira el sentido del cómic o tebeo:

1.- Carácter predominante narrativo, diacrónico, del mensaje.

2.- Integración de elementos verbales e icónicos.

3.- Utilización de una serie bien definida -en sus aspectos básicos- de códigos y convenciones.

4.- Su realización se efectúa atendiendo a una amplia difusión, a lo cual suele subordinar se su creación.

5.- Su finalidad es predominante, distractiva. Sin embargo, no se trata de condiciones radicalmente excluyente. Con frecuencia pueden observarse casos en los que algunas de estas nociones están ausentes.

2.12.-FACTOR PRODUCTOR-PRODUCTO-CONSUMIDOR.

- El autor no es autónomo, se rige por las normas de la editorial.

- La editorial tampoco es autónoma, debe apegarse a las demandas del lector.

- El lector no es autónomo, el mercado del producto manipula sus deseos.

- Producción de mercancías máximas:

- Las historietas son mercancía de consumo.

- El productor tiene que producir su mercancía de la manera más barata posible.

- La estructura de las historietas no tienen su origen en el medio en sí, sino en sus condiciones de creación y comercialización.



2.13.-VENTAJAS DEL CÓMIC

- Apasiona a los chicos.
- Puede prestarse al recortado de viñetas, a su manipulación.
- Motiva al niño/a porque sale de lo tradicional.
- Fomenta la creatividad.
- Se adquieren códigos que van a acompañar al niño a lo largo de toda su vida
- Crea hábitos de lectura.
- Enriquece las posibilidades comunicativas.
- Es vehículo de ejercicios de comprensión lectora.
- Puede utilizarse como centro de interés de un tema.
- Es fuente de ejercicios que estimulan los métodos de análisis y síntesis.
- Estimula el desarrollo del pensamiento lógico del alumno.
- Se puede desarrollar en cualquier nivel y con cualquier tema.
- Es un instrumento eficaz para la superación de dificultades lecto-escritoras.
- El tebeo es un camino corto y seguro hacia el libro.
- El cómic puede convertirse en un medio movilizador para la organización de debates, colóquios, entre otros.

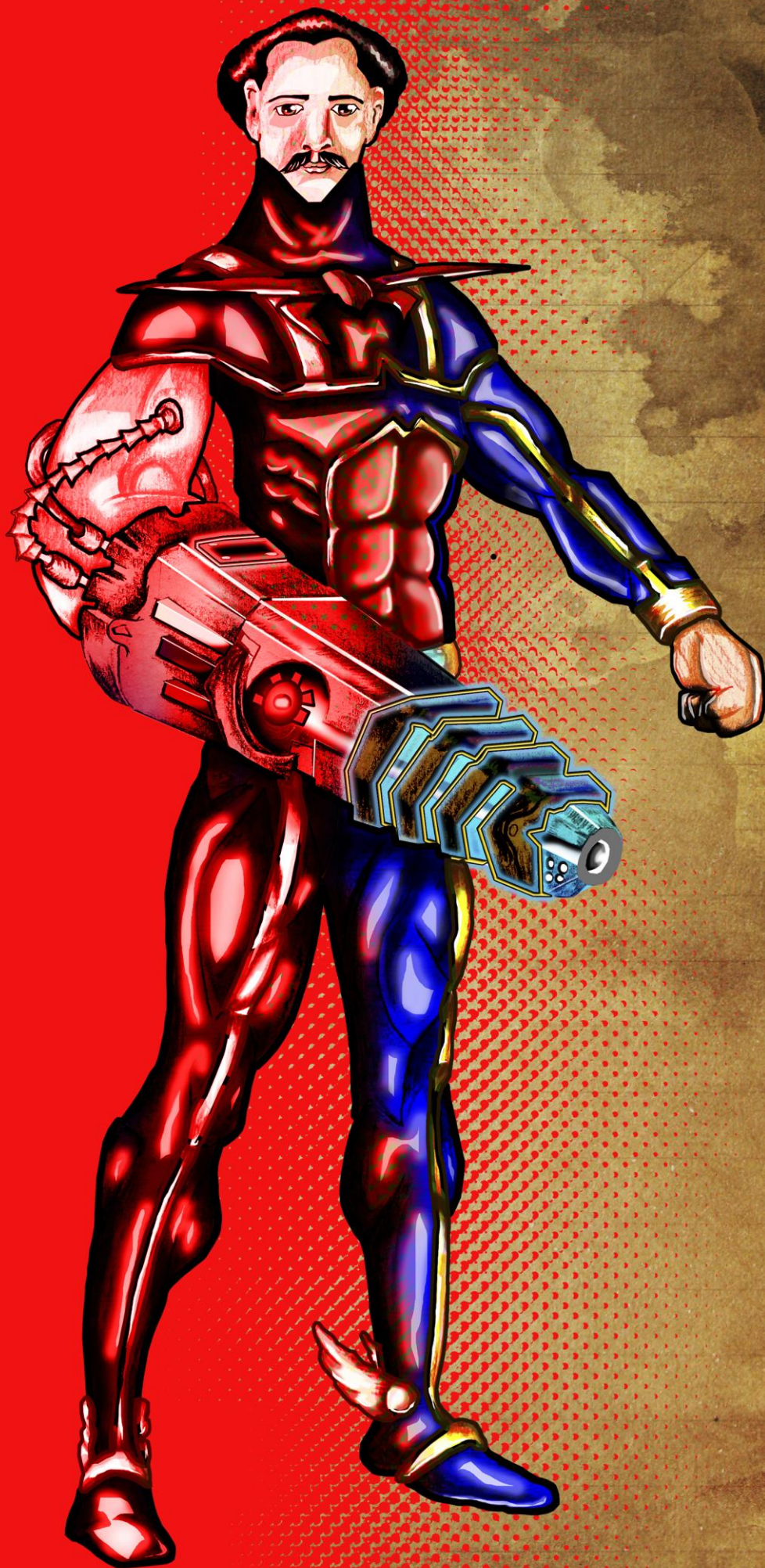
2.14.-ANÁLISIS DE COMIC Y LOS SÚPER HÉROES

Uno de los mayores retos de mi proyecto es el cómo llegar a los niños y jóvenes estudiantes de educación básica y que con el pasar de los tiempos ellos no pierdan el interés, por una historia que terminara en un *continuara*, es decir crear esa duda por saber ¿qué paso después?

Una vez creado el interés en los estudiantes, ya sea conocido o por conocer de nuestra historia, hemos llegado la meta propuesta de este proyecto. De manera entretenida curiosa y fantástica. Pues como ya mencionamos en el comic esta la oportunidad de llegar a crear una saga de súper héroes, renacidos en la actualidad para que luchen contra fuerzas oscuras y saquen al Ecuador adelante, este escuadrón llevara un nombre que el mismo que será identificativo del Ecuador, una especie del bien y el mal con personajes súper héroes 100% Ecuatorianos.

Un folleto a manera de comic es una de las ventajas como soporte de este proyecto, puesto que es un material aparte de fácil transportación, de fácil uso también sirve de motivación para así realizar ejercicios y hábitos de lectura y además una buena herramienta al momento de enriquecer la comunicación entre estudiantes.

CAPTAIN 3





Capítulo 3 Procesos de diseño

3.1.-CONCEPTUALIZACIÓN DE DISEÑO

Llegamos a la fase en que la propuesta forma parte como conclusión de la investigación. En esta etapa es en donde se organizan y se utilizan todos los fundamentos teóricos investigados y los resultados obtenidos de los análisis de los elementos gráficos, que enmarcaran y guiaran el proceso de diseño de la Propuesta tipográfica.

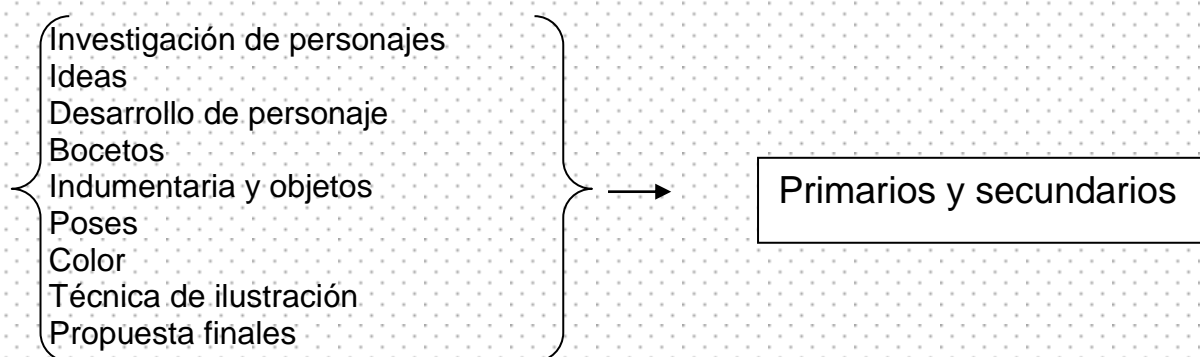
Un folleto que contendrá la bibliografía, historia y las obras de estos tres personajes y así podremos lograr que la enseñanza para los jóvenes sea más atractiva, estética y amigable, por lo que las ilustraciones tendrán formas suaves, redondas y poco exageradas, acompañadas de colores apreciables para ellos, tomando en cuenta la selección de elementos que caractericen a cada uno de estos grandes personajes.

Como este proyecto a largo plazo se convertirá en una tira cómica de súper héroes ecuatorianos, los mismos que pelearan contra todos los que quieran tomar el poder y hacerle daño al del Ecuador, para esto se hizo un estudio de los principales problemas, cambios climáticos, animales, y de otras especies que de una manera u otra son un peligro para los Ecuatorianos, llegando así a completar esta saga con los 3 súper héroes acompañados de su mascota, un malvado que quiere reinar al Ecuador y los dos secuaces que lo ayudan a su conquista oscura.

3.2.- PROCESO DE LA ILUSTRACIÓN

Luego de realizar la investigación previa a los personajes ilustres, se definió el concepto tomando en cuenta las características para el aprendizaje de los niños y jóvenes, utilizando en las ilustraciones, elementos que puedan ser de reconocimiento por parte de ellos.

En el proceso ilustrativo intervienen factores como la composición (la forma del personaje), la técnica de realización y el uso del color, partiendo así desde:



3.2.1.- INVESTIGACIÓN

En esta etapa la investigación surgió no solo para saber puntos clave de los 3 patriotas, sino que también, al saber que debía haber una mascota y los villanos, se realizó una breve investigación fuera del tema propuesto, para tener bases y fundamentos al ilustrar la mascota y los villanos lo cual



hizo un estudio del ecosistema natural del Ecuador, catalogándolos como personajes **primarios y secundarios**.

En primera instancia mi propuesta se acerca de los precursores y personas que marcaron al Ecuador, se dio el caso de escoger a personajes que hoy en día se los recuerda por sus obras realizadas y que hasta en la actualidad forman parte de nuestro entorno incluso llegando a formarse con el transcurso de los años en honor a ellos fundaciones, colegios y centros de ayuda. Quedando así: Eloy Alfaro Delgado, Manuela Sáenz, y Juan Montalvo .tres personajes en los que se centra esta investigación.

En este punto me centre en la investigación de cada uno adentrándonos más allá de la historia, sino más bien en lo personal de cada uno para tener pautas y opciones al momento de ilustrar o en la lluvia de ideas.

Toda propuesta parte de un concepto, para crear toda una saga surgieron varios parámetros del comic, es decir el súper héroe tiene poderes y además una mascota y este a su vez pelea contra los villanos. Este estudio también se analizó varios puntos en una primera instancia se pensó en una mascota que acompañaría a estos personajes dando como referencia a varios animales iconos representativos del Ecuador.

Este proyecto además me permitió una investigación a quienes serían los malvados contra quienes ellos podrán batallar y defender los colores patrios. Adaptando entonces a personajes ficticios, los problemas sociales, animales, cambios climáticos etc. y en si sacar de la naturaleza unas opciones que nos ayudaran a crear nuevas formas de ilustración basados en estos conceptos para crear al lado oscuro o a los villanos.

Personajes Primarios

- 1.-como se los conocía y se los recuerda, dentro y fuera del Ecuador
- 2.-cualidades
- 3.- rasgos físicos
- 4.-vestuario
- 5.-qué tipo de armamento llevaban o utilizaron

NOMBRE - SEUDÓNIMO	CUALIDADES	RASGOS FÍSICOS	VESTUARIO	ARMAS
Eloy Alfaro “viejo luchador”	Valeroso Visionario Patriota Rebelde Valeroso Modernizador precursor	Cabello corto(poco blanco y negro) Bigotes Barba Cejas negras con blanco Ojos negros Boca pequeña Nariz normal Frente grande Estatura pequeña Delgado Firme	casual Gabardina negra Camisa blanca Pantalón negro Zapatos negros Corbata de gato Insignia de general de división Batalla Chaleco azul(adornos dorados) Camisa blanca Pantalón blanco botas negras cinturón(pañoleta roja) guantes blancos hombreras con las insignia de general de división	espada



Manuela Sáenz “libertadora del libertador”	Rebelde Precursora Feminista Patriota Leal Amorosa Buen vestir	Cabello corto (negro ondulado). Ojos cafés Nariz fina Boca pequeña Cejas finas negras Rostro fino Estatura media Delgada	Casual Vestido blanco Brazos descubiertos casi siempre Diadema Aretes brillantes Colla brillante (Un traje que le obsequio Simón Bolívar)	X (Mano Libros)
Juan Montalvo “cervantes de América”	Defensor Patriota Literato Diplomático Combatiente de ideas	Cabello corto (negro y ondulado) Ojos negros bigotes negros Cejas finas y negras Nariz fina Boca pequeña Frente grande Orejas pequeñas Rostro fino Estatura media Firme	Casual Gabardina negra Camisa blanca Pantalón negro Corbata de gato grande y puntiaguda Zapatos negros Bastón negro	X (palabra)

La investigación personal de cada uno de estos personajes me ayudo en la propuesta de personajes, Pero como se trata de un proyecto que cuenta con darle identidad a nuestros personajes y rescatar lo nuestro se izó una investigación extra acerca del estatura promedio de las personas Ecuatorianas quedando que: en el Ecuador multiétnico y pluricultural **(MARTÍNEZ, 2001)** sus pobladores a lo largo de la historia han medido alrededor de 1,55 a 1,68 siendo visto Analizado el Ecuador como uno de los países bajos de estatura, como lo es Malasia, Nigeria e india .

Esta investigación sobre la estatura promedio de los ecuatorianos me ayuda a promocionar una nueva manera de ilustración mostrando una estatura ya no como la que tuvieron ellos, sino más bien una estatura que este dentro de los parámetros de igualdad y que nos caracterice a todos los Ecuatorianos.

Personajes secundarios

Luego del análisis de los 3 súper héroes ecuatorianos quedo una incógnita; *¿quién o quiénes serán los villanos contra quienes pelearan estos tres personajes?* Entonces supimos que: cuando nace uno o varios súper héroes, en algún lado sabemos que también el lado oscuro renace, entonces contra quienes van a luchar y defender la patria estos tres héroes?

Este proyecto al ser un producto a largo plazo (historieta) tenían que amas de los principales súper héroes tener una serie de personajes, desencadeno una serie de incógnitas las mismas que serían, *¿contra quién lucharán los súper héroes?*, *¿de dónde provendrán los malvados?*, *¿qué estética tendrán?*, *¿tendrá secuaces malignos?* *¿De dónde provendrán?*



Se realizó un estudio del ecosistema del Ecuador, sacando conclusiones para la ilustración de la mascota buscamos un animal representativo del Ecuador, pensando primero en un cuy o en un cóndor, pero se dio que en la investigación trata también de renacer de manera ficticia a animales u otros aspectos que están presentes en nuestro Ecuador se pensó y se llegó a la conclusión quedando de esta manera:

- 1.-toruga galápagos
- 2.- cóndor
- 3.- moluscos dañinos de la naturaleza
- 4.-ceniza volcánica
- 5.- reptil

NOMBRE	¿QUÉ O QUIÉN ES?	PAPEL QUE DESEMPEÑA
George	Tortuga gigante de las galápagos	Ejemplo de sobrevivencia, paciencia lucha y tranquilidad.
Cóndor	Ave más grande de Latinoamérica	Magnifica ave en peligro de extinción. Dueño de las alturas, señor de los andes.
Caracol manzana	Pomácea kanaliculata	Actualmente es la principal plaga del sector arrocerero bajo riego en nuestro país. La alimentación y multiplicación de esta plaga es el agua, Para el control de esta plaga los agricultores aplican insecticidas de alta toxicidad, causando la muerte de organismos benéficos. Además, permite la resistencia y resurgencia de otros insectos provocando epidemias muy difícil de manejar y de otras plagas como enrolladores, polillas, etc.
Volcán Tungurahua	Cenizas volcánicas	Cada erupción trae cenizas, lava, humo esto trae como consecuencia, enfermedades, destrozos perdidos de plantas y animales.
Reptil	Caimán niger	Encuentra el caimán negro (<i>Caimán niger</i>).especie en peligro de extinción ya sea por cacería o cambios en su eco sistema (toxicidad).

Esta investigación me ayudo en la propuesta de mis personajes secundarios. Estas características me ayudaron para dar vida a la mascota, al personaje que les dará vida a los tres súper héroes y a los villanos. Ya que cada cualidad se acoplaron a cada nuevo personaje diseñado e ilustrado para el presente proyecto.

3.2.2.- IDEAS

Una vez obtenida las características rasgos y vestimenta me propongo las nuevas ideas de los personajes .Este proyecto trata de rescatar la identidad de los ecuatorianos pero con un toque de fantasía para así que haya interés por aprender mediante estas ilustraciones, por lo cual luego de saber cuál fue el fuerte de cada personaje llegar a la exageración y ponerlo en práctica.

Primeramente nos enfocamos en buscar un nombre para este grupo trio escuadrón etc. Nombres a los que muchas de las historietas les asignan a un grupo de personas con poderes sobrenaturales como es el caso de la liga de la justicia, avengers, héroes y x-men .partimos por hacer un estudio general de lo que es Ecuador. Centrándonos luego de la investigación en un punto clave que sería el lema de la república del Ecuador **DIOS PATRIA Y LIBERTAD**.



DIOS PATRIA Y LIBERTAD

Según estas características a cada personajes se les agrego algo más allá de lo que en realidad fueron, siendo ahora los poderes sobrenaturales (volar, fuerza, invisibilidad, fuego, campos de fuerza) vestimenta, e incluso adherir pequeñas objetos, cosas, que son reconocidas en el Ecuador como puede ser el escudo nacional, un sol de la cultura tolita, una pollera los colores patrios utilizándolos en partes de mayor visibilidad.

IDEAS PERSONAJES PRIMARIOS Cada personaje entonces tendría poderes sobrenaturales según lo que poseían sea un arma, cualidad o característica que lo definió, así como:

Alfaro histórico.- una persona de baja estatura y delgado, fue un líder, siempre lleno de coraje y valentía un patriota, con una espada, personaje siempre firme en s postura y revolucionario,

Alfaro actual.- persona adulta pero con un físico extraordinario, sería el líder del grupo PDL, un personaje con fuerza sobrenatural además puede volar y en su capa tendrá e estrellas las mismas que lo caracterizaran como el Gral. (General de división) y su mayor destreza y poder será su espada ahora machete el mismo que posee el poder liberal que lanza un poder a manera de rayo.

Manuela histórica.- una dama de estatura media de cabello corto, llena de rebeldía y coraje, una mujer del buen vestir su mayor virtud Hera su palabra la manera de convencer para así promover la próxima etapa revolucionaria.

Manuela actual.- una dama de estatura media, amigable comprensible cariñosa, de cabello largo ondulado, con una chaqueta pequeña, con una pollera, botas, puede volar, leer la mente, campo e fuerza y posee el poder de la rebeldía a manera de bola de fuego.

Montalvo histórico.- una persona de estatura media, delgado, un personaje sabio, lleno de conocimientos, fu un defensor de sus y las ideas de los Ecuatorianos. Y su mayor virtud fue que con su mano escribía frases, palabras, llegando así a sus obras para ser recordado como el cervantes de América.

Montalvo actual.- la postura original, buen físico, es fuerte, y su mayor característica es el poder de su mano que a manera de bazuca, se combinan con su brazo y hacen de esta un arma indestructible.

Cada uno de los poderes que se es proporciono a cada uno de los personajes están analizados según la personalidad y características de cada uno si un personaje tenia coraje pues el a cambio de eso se le dio fuerza ,si era rebelde pero a su vez amorosa transparente le gustaba la sinceridad



se le dio el poder de la invisibilidad, si el personaje tuvo su mayor destreza con las manos como el caso de Montalvo se exageró esa idea y se convirtió en una arma adherida a su brazo como símbolo de poder del brazo derecho

IDEAS PERSONAJES SECUNDARIOS

Ya conocida las características de los animales y fenómenos de la naturaleza con los que trabajaremos para las propuestas de cada uno de los personajes secundarios les dimos una manera diferente a lo que común mente se los conoce o se dice de ellos con un toque de ficción en donde la creatividad nace con el fin de encaminar un proyecto con bases y fundamentos.

LA TORTUGA GEORGE.- Al ser único animal macho de su especie y ya muerto decidimos traerlo a la vida con el mismo nombre que todo el mundo lo conoce **“GEORGE”** pero con las siguientes características una agilidad impresionante, Y velocidad infinita pero esta vez solo su cabeza la misma que la sostiene un cuerpo mecanizado (robot) y le permite tener mucha fuerza siendo la mascota del grupo.

CONDOR.- Al ser una ave que tiene años de existencia y dueña de las alturas de los andes nació la idea, en vez de ser un doctor en un laboratorio en donde nacen que sea un Shaman por medio de un ritual al que le pusimos de nombre **“ALTOR”** como mitad hombre y mitad cóndor, con un bastón en el que se encuentran tallados los signos zodiacales **Aries, Tauro, Géminis y Cáncer**. Estos signos corresponden a los meses históricos de marzo, abril, mayo y junio, de lucha contra Juan José Flores. Entonces este personaje posee el poder de resucitar a las personas además de campo de fuerza y flamas de poder.

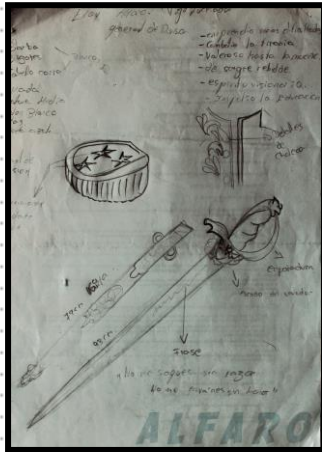
CARACOL MANZANA.- Actualmente es la principal plaga del sector arrocerero bajo riego en nuestro país. La alimentación y multiplicación de esta plaga es el agua, provocando epidemias muy difícil de manejar. Nace la idea de un príncipe maligno, como lo tienen lo Thundercat con (munra) o las tortugas ninjas con (destructor) un personaje al que llamaremos **“KANILOR”** q proviene del nombre científico (*Pomácea kanaliculata*) y (loor-elogio) kani-loor. Personaje viejo que evoca la muerte con un cráneo y en su cabeza sale un enorme molusco que contendrá su cerebro, Con poderes como el de poder volar fuerza y poderes oscuros y malignos.

CENIZA VOLCANICA.- Uno de los mayores peligros que enfrenta el norte del país y en si los Ecuatorianos es el estar expuestos a los peligros naturales, como es el caso de los volcanes cuando están activos, entre estos está el más peligroso que es el Tungurahua o “mama Tungurahua” como se lo conoce. Este volcán al ser uno de los que más destrucción deja al momento de entrar en actividad eruptiva arazá con todo dañando los sembríos, animales y personas. De aquí nació la idea de crear un personaje que brota desde lo más profundo del corazón del volcán Tungurahua con la finalidad de hacer daño a los pobladores Ecuatorianos, bajo el mando de kanilor. **“VUCANO”** como lo hemos llamado será una especie de mutante el cual protegerá su cabeza y sus hombros y rodillas con acero con púas y además lanzara llamas por la boca y tendrá una fuerza inimaginable y destructible.

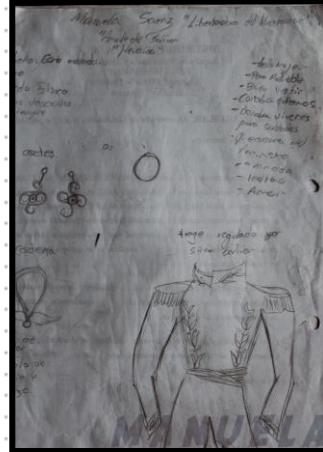
REPTIL.- al realizar un análisis de las especies que habitan en las reserva del Yasuni y las que mayor peligro de extinción tienen ya sea por cacería o contaminación en su habitat. Surgió la idea

De realizar otro personaje a manera de reptil con el caimán negro o *caimán niger*. Este personaje nacerá por la modificación genética y física realizada a su mente y corazón y gracias a los complementos tóxicos de las petroleras este renacerá y al no tener corazón él no se siente identificado con los de su raza y se convierte en malvado. “**DRILOR**” como lo llamaremos tiene un cerebro y un corazón artificial, además de una fuerza indestructible que le proporciona un mazo que le concedieron las fuerzas del mal.

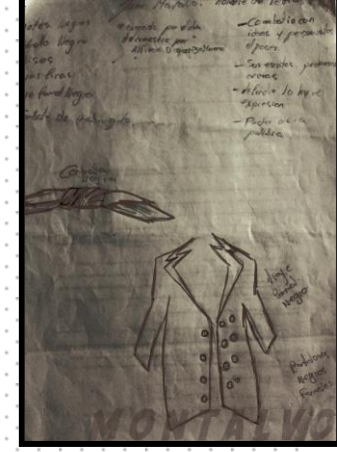
3.2.3.-DESARROLLO DE PERSONAJE. Primarios.-Cada ilustración se parte desde el estudio del cuerpo humano las fracciones, las medidas de las nuevas propuestas además cada uno de los personajes nació con el estudio previo de sus características originales rasgos, vestuario etc.-



Principales objetos y características de a Eloy Alfaro

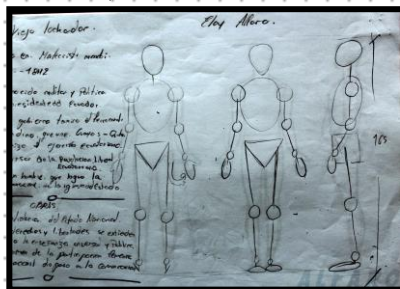


Principales objetos y características de Manuela Sáenz

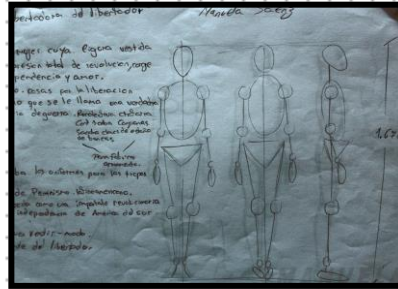


Principales objetos y características de Juan Montalvo

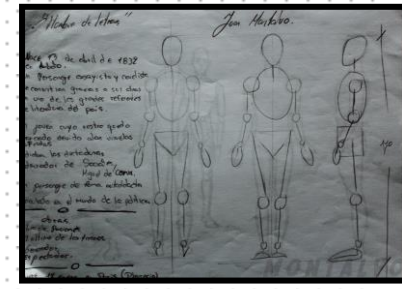
Como primer punto nos enfocamos en buscar nuevas apariencias faciales y físicas de cada personaje observando cada una de las cosas que lo hacen más reconocibles ante las personas, además su estatura y en algunos casos exagerando las proporciones y rasgos como bigotes, cabello, físico.



Proporciones de a Eloy Alfaro

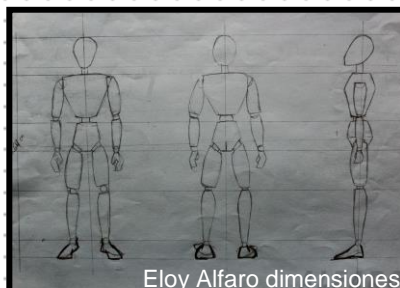


Proporciones de a Manuela Sáenz

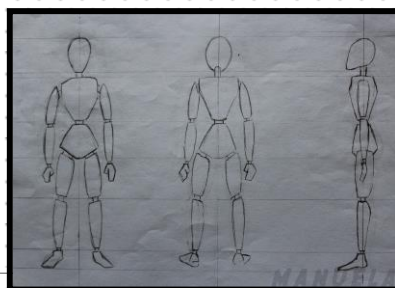


Proporciones de a Juan Montalvo

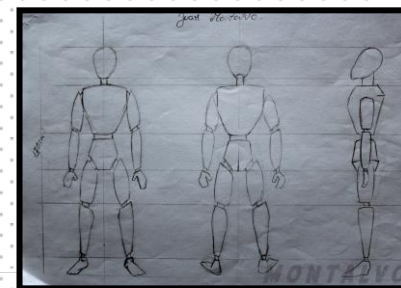
Partimos de figuras geométricas haciendo un estudio promedio de la nueva estatura de Eloy Alfaro la misma que será de 1,65 m, también ya realizando pruebas de cómo será el boceto final aplicando diferentes sistemas de aproximación al modelo a ilustrar



Eloy Alfaro dimensiones



Manuela Sáenz dimensiones



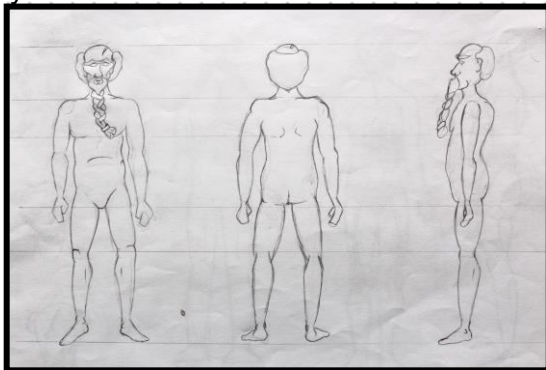
Juan Montalvo dimensiones

De la misma manera se le día a Manuela Sáenz una nueva estatura de 1,67m y a Juan Montalvo de 1,70 m y cada uno también partió de las formas geométricas llegando a la proximidad de lo que sería el físico de la ilustraciones finales.

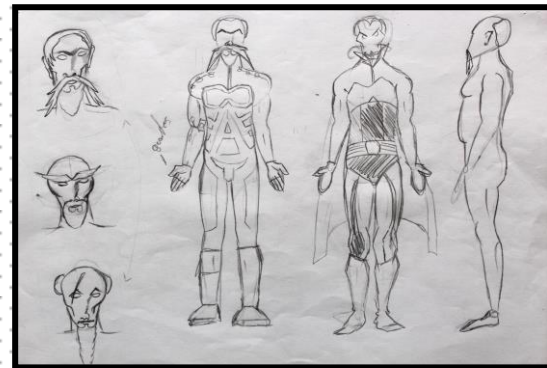
Secundarios.- cada uno de los personajes secundarios nace de una lluvia de ideas las mismas que nos sirven para llegar al punto final de la ilustración, una mascota, el shaman, el malvado y los secuaces, nacen primero con la noción de rescatar su origen como es el caso de “George” vivo en las galápagos buscar formas más libres formas orgánicas redondas, el cóndor buscar los pliegues de la piel del cuello, lo vejez unirlo con las plumas y a su vez con el cuerpo humano, kanilor el unir un molusco con un cuerpo de persona y como interpretar la lava volcánica o un ser teniendo como base el volcán y por ultimo un mutante mitad humano mitad reptil.

3.2.4-BOCETOS.

Primarios.- Cuando se comienza a bocetar un dibujo, se puede recurrir a diferentes sistemas con el fin de acercarse al modelo que se propone o de la idea principal súper héroes; uno de los métodos es el de interpretar luego de las formas geométricas realizar una serie de líneas curvas básicas del cuerpo y musculatura que ayuden a controlar las proporciones, ya que son los elementos más importantes y básicos que se utilizan al ilustrar. También estas formas tendrán trazos suaves, en su mayoría curvos.

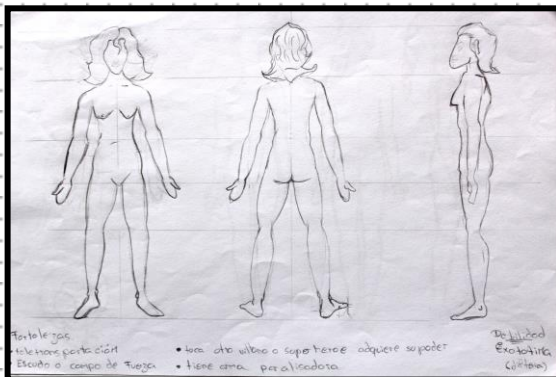


Eloy Alfaro/ bocetos de cuerpo

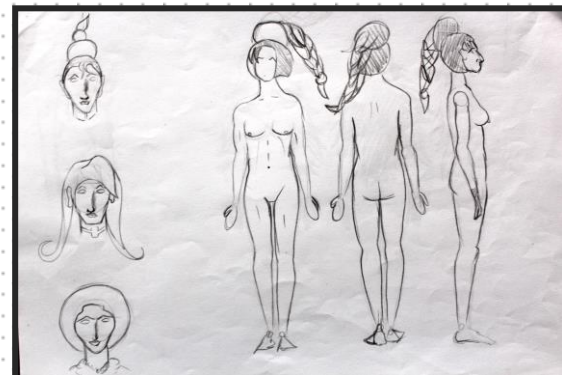


Eloy Alfaro/ bocetos de rostro y cuerpo

Eloy Alfaro la barba se mantuvo pero se exageró un poco haciéndola crecer, los bigotes se mantuvieron y la musculatura sobresalió.

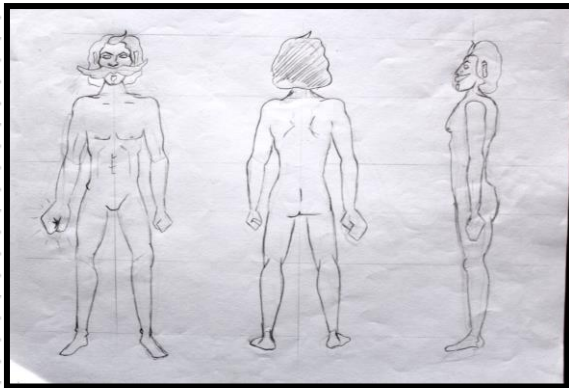


Manuela Sáenz / bocetos de cuerpo

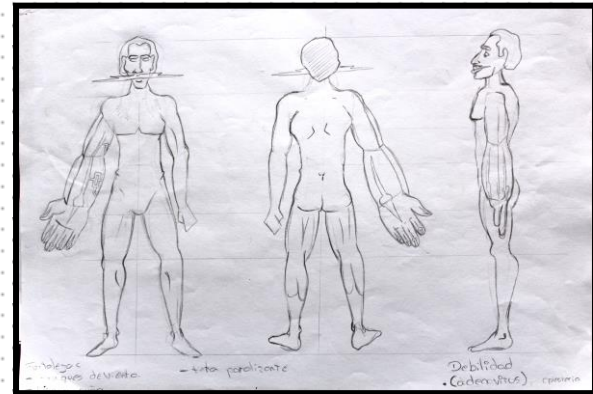


Manuela Sáenz / rostro y cuerpo

Manuela Sáenz al ser una mujer que en su época era una de las pocas mujeres a quienes la moda acompañaba, en los bocetos por buscar su figura leal y los cortes de cabello que podía ir con la nueva personalidad de súper heroína.



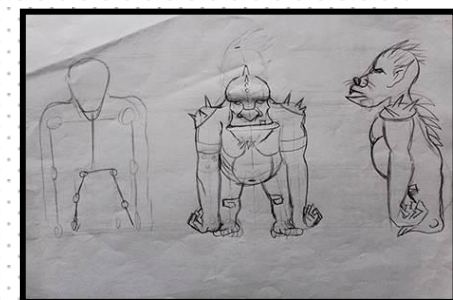
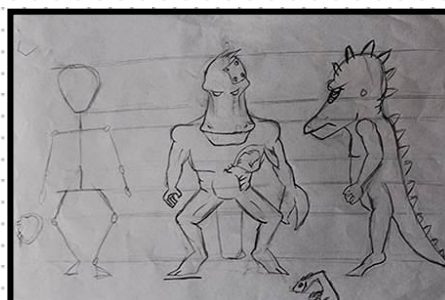
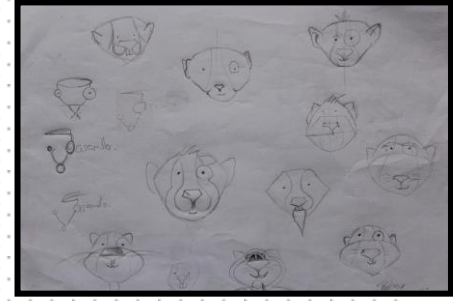
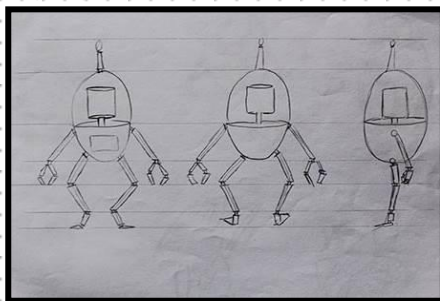
Juan Montalvo/ bocetos de cuerpo



Juan Montalvo/ rostro y cuerpo

A Juan Montalvo se buscó desde el inicio de las ideas trabajar en lo que sería su arma principal que sería su brazo también analizando su figura física que acompañe y que de equilibrio a la ilustración final.

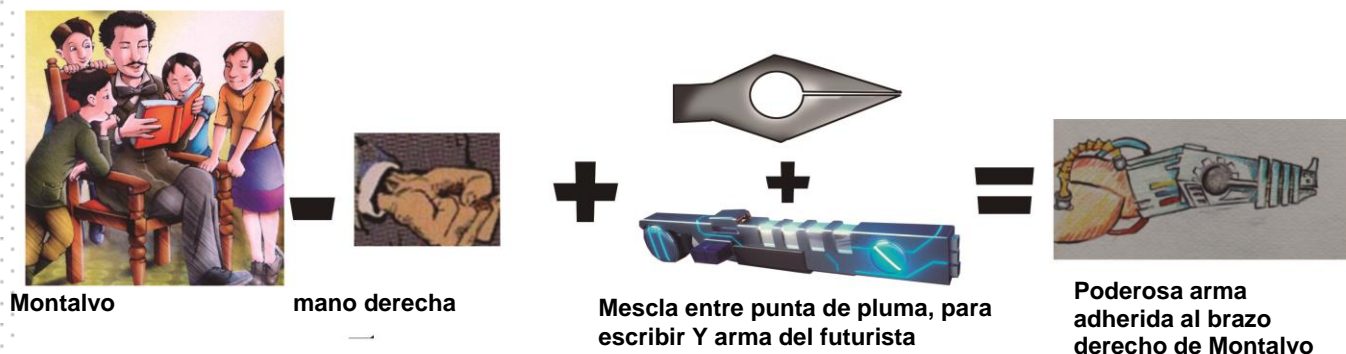
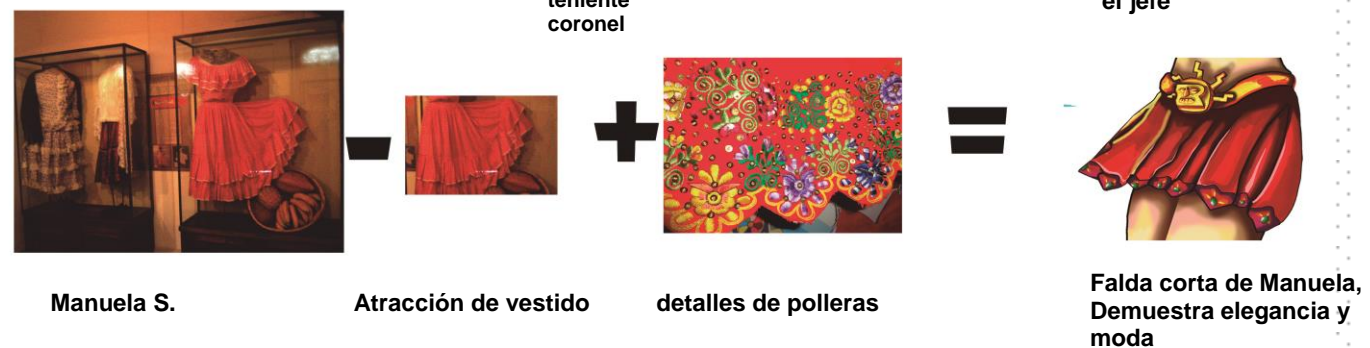
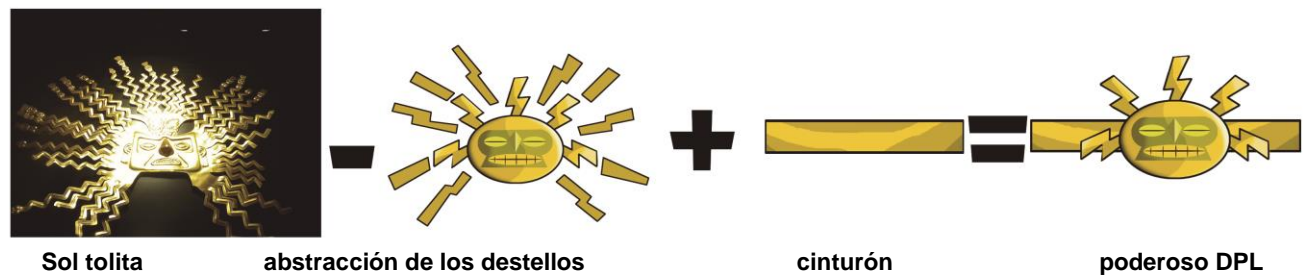
Secundarios.- en cada personaje secundario se buscó exagerar sus características de cada uno en el caso de **GEORGE** se buscó desde los principios el renacer en el presente pero ya no con su cuerpo sino más bien solamente la cabeza la misma que la sostendrá un robot con extremidades, al shaman o **ALTOR** se le pensó ilustrarlo a manera de un viejo cóndor mitad humano mitad ave el mismo que obtendrá poderes con un vestuario a manera de poncho icono de la cultura otavaleña, el malvado o **KANILOR** se lo pensó ilustrarlo como un viejo el que tendrá el poder en sus cabeza y esta será de gran tamaño y tendrá forma de un caracol. **VUCANO** se lo pensó con extremidades superiores muy grandes las que el arrastrara y será un ser que tendrá un casco de metal en cabeza codos y rodillas y votara fuego por la boca, y por ultimo **DRILOR** se lo pensó a manera de mutante mitad humano mitad reptil el mismo que se podrá ver su corazón y cerebro artificial además le agregamos un mazo o matillo que será heredado por las fuerzas del mal



Bocetos de composición, rostros de mascota, y villanos

3.2.5.- INDUMENTARIA Y OBJETOS.

Luego de ya llegar a un cuerpo determinada para cada personaje se decidió agregar una vestimenta diseñada además de objetos representativos del ecuador, como son:



En esta parte además de mezclar cosas importantes también se cambiaron objetos y se simplificaron cosas como:

La espada de Eloy Alfaro, siendo larga y fina como la conocemos y luego de investigar sus raíces que son montubias (Montecristi) se cambió a un súper machete, el mismo que es grande y de forma orgánica y esta obtendrá el máximo poder liberal.

Manuela Sáenz al ser una mujer que le gustaba la moda todo su vestuario y su cabello cambiaron a formar parte de las nuevas tendencias de moda del siglo XX.

Juan Montalvo al ser un cosmopolita, y esto aplica viajar de un lado a otro y al aprender costumbres ajenas se le agrego a manera de poder que puede teletransportarse.

3.2.6.- POSES

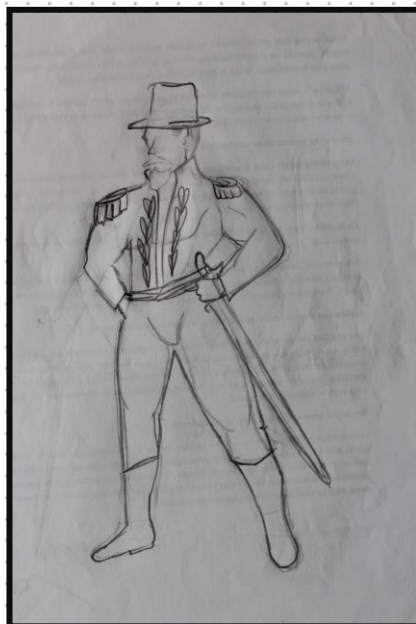
PRIMARIOS.- Con una propuesta ya elaborada del físico y las fracciones de cada personaje se izó el estudio de las posiciones en las que se los presentaría en el folleto, por lo cual se volvió a las características y virtudes de cada uno,

Estas características de cada uno de los personajes ayudaron a que la propuesta final baya de acuerdo con la personalidad de cada uno mostrándose de esta manera:

Alfaro (mirada firme, siempre seria con la frente en alto, mirada siempre erguida hacia delante de postura recta).



Eloy Alfaro /propuesta 1



Eloy Alfaro /propuesta 2

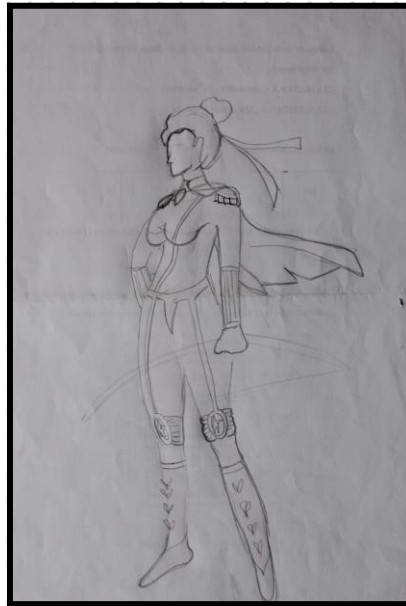


Propuesta final

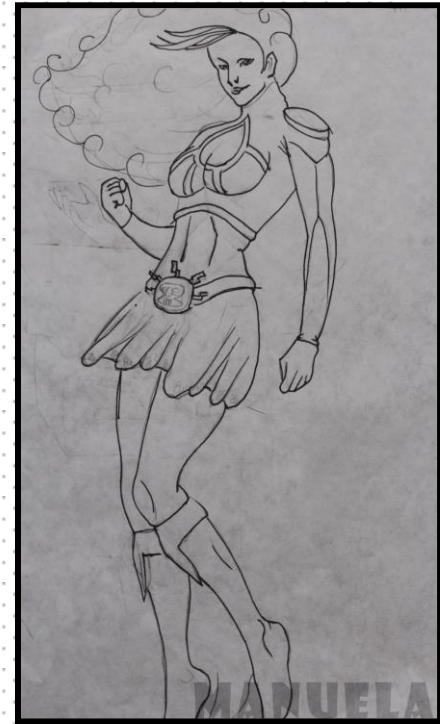
Manuela S. (con una posición confiable y mirada, con una sonrisa, que expresa cariño, siempre demostrándose con un toque de feminidad)



Manuela Sáenz/ propuesta 1

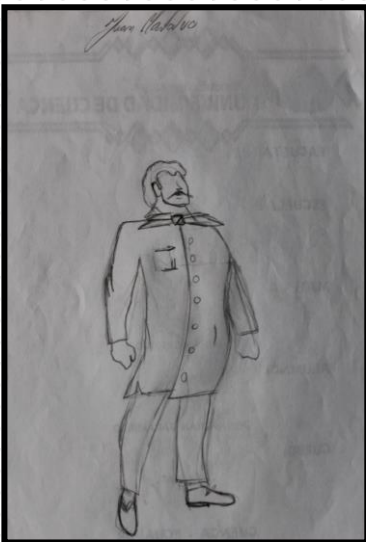


Manuela Sáenz/ propuesta 2



Propuesta final

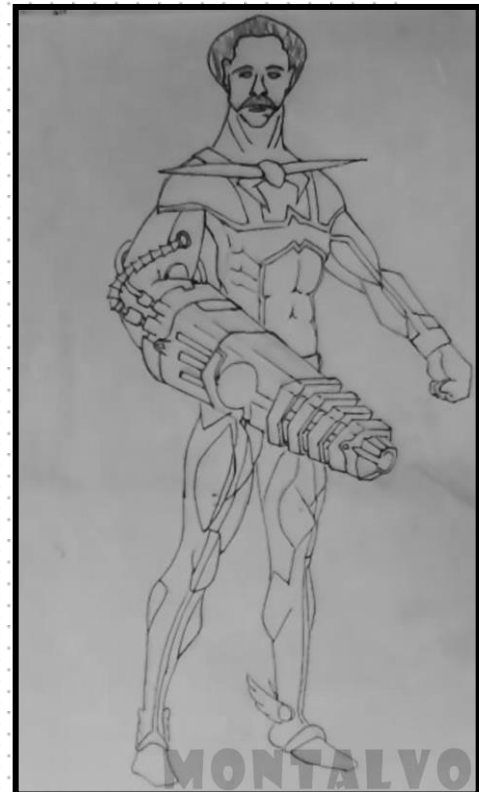
Montalvo (mirada tranquila, segura de postura rígida expresando lealtad y firmeza).



Juan Montalvo/ propuesta 1



Juan Montalvo/ propuesta 2



Propuesta final

SECUNDARIOS.- cada personaje se le busco una pose que baya de acuerdo con sus características estudiadas en el punto 3.2.1. relaizando entonces bocetos finales con un toque de fantasía quedando así:

GEORGE: la cabeza dentro de su cuerpo mecanizado, demostrando agilidad y rapidez listo para atacar.

ALTOR: en una posición de serenidad, con mirada de costado, demostrando poder en sus manos, con una sonrisa y con el bastón que le brinda el poder de los signos zodiacales y en su mano una flama azul que demuestra el poder de las alturas

KANILOR: este personaje con una posición a manera de ataque o de aterrorizar a algo o alguien con esta posición demuestra su poder oscuro con sus cejas gachas con dos poderes malignos en cada mano y estas a su vez listas para atacar. Además un detalle en la barba, una calavera que señala la muerte

VUVANO: el villano #1 mantiene una posición a manera de descanso con sus largos brazos que llegan al piso, con un perfil de $\frac{3}{4}$ con coderas casco y rodilleras que lo protegen.

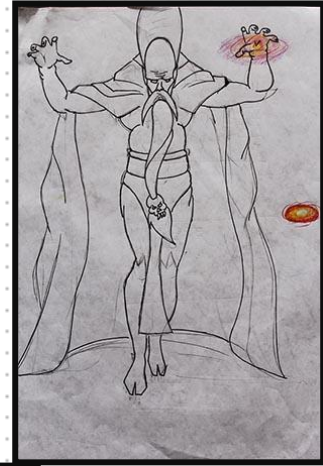
DRILOR: el villano #2 la posición se trabajó de frente con la mirada fija y sosteniendo con los dos brazos un mazo o martillo con una manta que le cubre la parte, media la misma que está destruida y dañada, en esta posición demuestra que está listo para atacar a alguien que se acerca.



Boceto final/ George



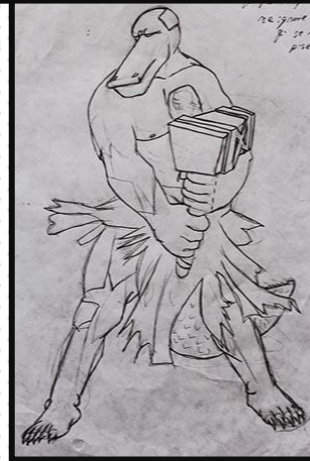
Boceto final/ shaman



Boceto final/ villano



Boceto final/ secuaz 1



Boceto final/ secuaz 2

3.2.7.- Color

Los colores son estímulos visuales que realzan la imaginación de los niños y jóvenes, una sensación de aprendizaje creativa e imaginaria y todo lo que él puede crear en ellos, si el color es bien estudiado y utilizado, en los niños y jóvenes puede generarse diversas reacciones en su organismo y estado de ánimo.

En este proyecto el color es una característica de una imagen u objeto, utilizando muchos colores en especial en la vestimenta de los 3 súper héroes los colores patrios para cualquier vestuario u objeto en la ilustración, tanto para los personajes primarios y secundarios una paleta de colores amplia por lo cual nos e especifica los pontones, los colores primarios son los que prevalecen en cada personaje y su amplia gama de variaciones entre cálidos y fríos los que estén presentes así como:



Pantone P Process Cyan C



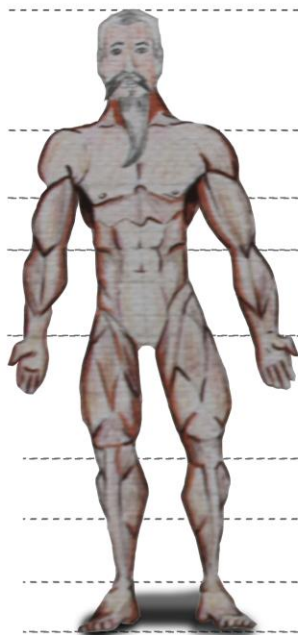
Pantone P Process Magenta C



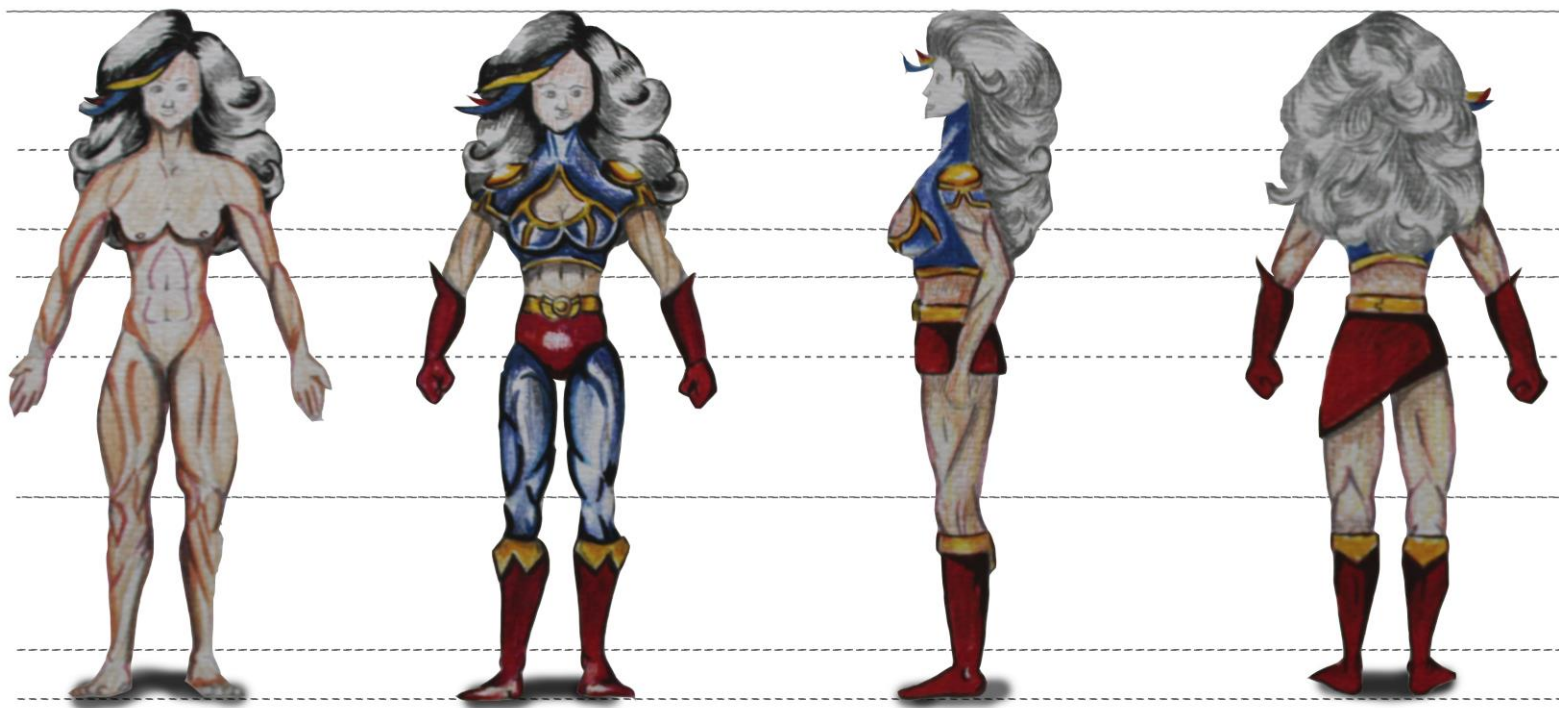
Pantone P Process Yellow C



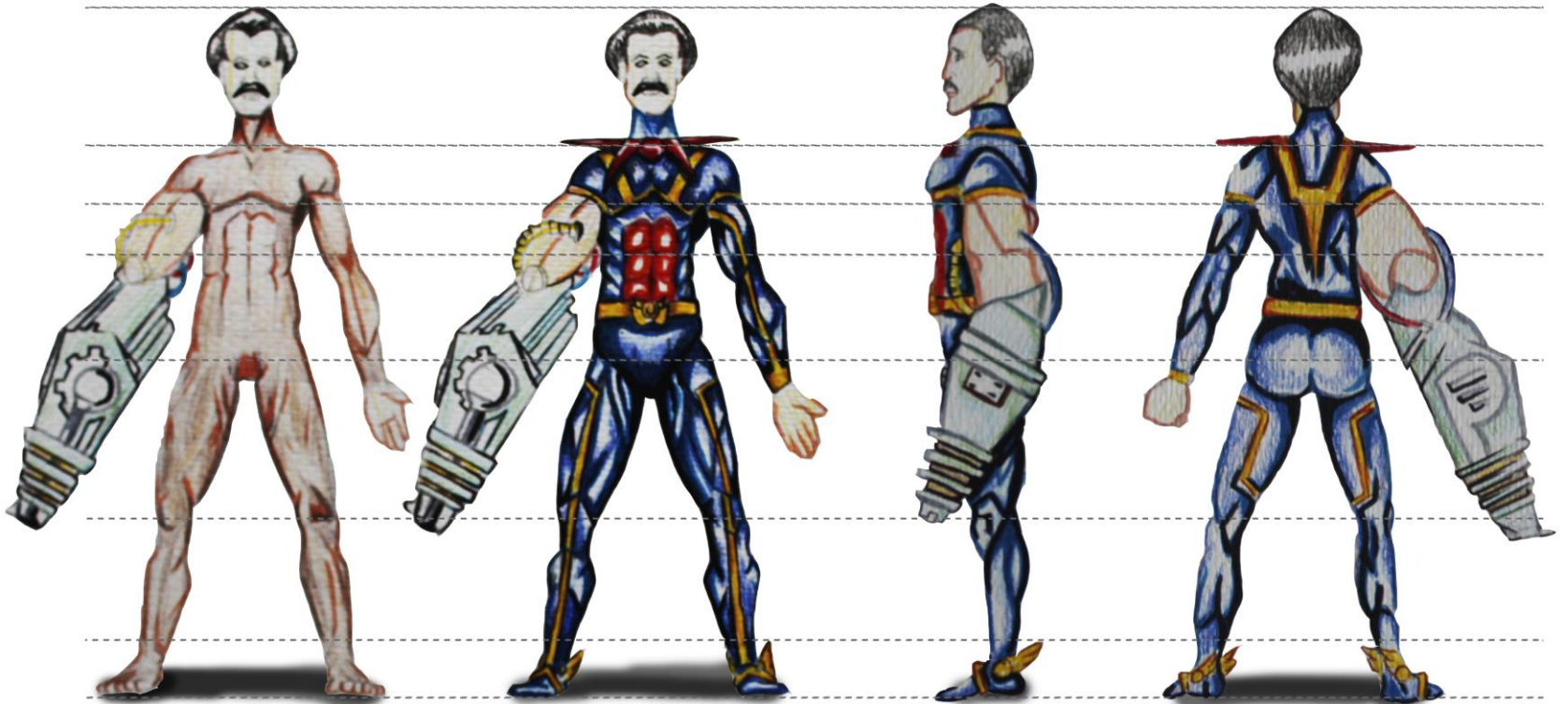
Pantone P Process Black C



ALFARO



MANUELA



MONTALVO

3.2.8.- Técnica de ilustración

Una vez llegado a los colores finales, patrios, que representaran a los tres personajes, se realizó la primera parte de la técnica, sobre una cartulina canson de 120°. Las luces y sombras en primera instancia para de ahí poder partir con lo que sería lo colores luego e este paso se trabajó con lápices de colores y final mente marcadores para detalles para de aquí partir a los retoques finales.

Cabe mencionar que esta técnica facilita la ilustración y la pintura digital, ya que por medio de esta se sabe dónde las luces y sombras con resultados muy llamativos.

PRIMARIOS

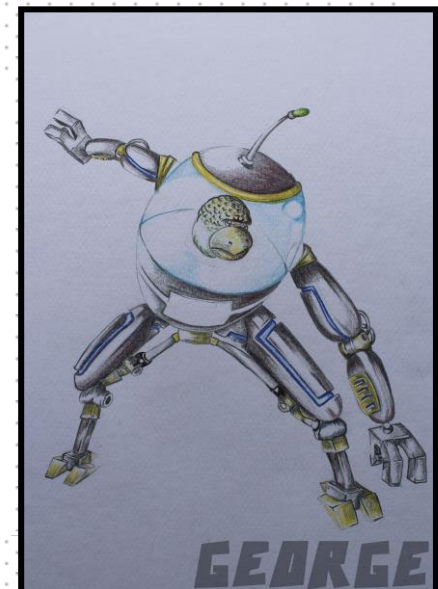
Los colores amarillo azul y rojo su amplia gama, fueron los que prevalecieron en las ilustraciones el azul y sus tonos claros y oscuros y el amarillo en filos pasando por los naranjas para detalles, y el rojo capa falda o corbata pasando de los claros incluso llegando a los oscuros marrones.



Eloy Alfaro, Manuela Sáenz y Juan Montalvo, ilustraciones finales/ lápices de colores y rotuladores

SECUNDARIOS

Se utilizaron colores que vayan de acuerdo al lugar y característica de donde provienen los personajes, es decir si *GEORGE* vivía en las islas galápagos se buscó una armonía entre azules grises y blancos, si *ALTOR* al ser un cóndor su colores fueron marrones y los rojos por su poncho, *KANILOR* al ser un molusco, su color originario son marrones y amarillos pues eso fue lo que se aplicó en este personaje, *VUCANO*, personaje que sale o proviene de los volcanes se manejó los colores amarillos naranjas y marrones y *DRILOR* al tener mucha influencia con la naturaleza, pues se trabajó una amplia gama de verdes combinados con rojos y marrones siendo los lápices de colores y marcadores la herramienta primaria, en un soporte de cartulina canson de 120°

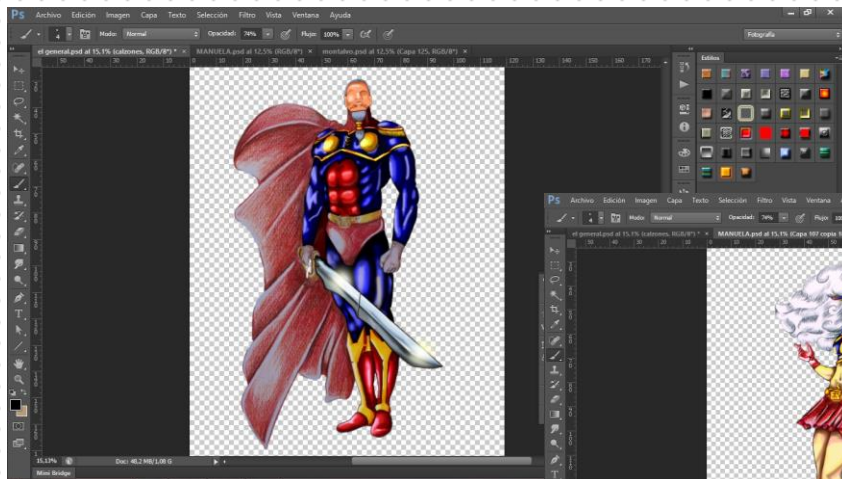


George final/ lápices de colores y rotuladores



Altor, kanilor, drilor y Vucano. ilustraciones finales/ lápices de colores y rotuladores

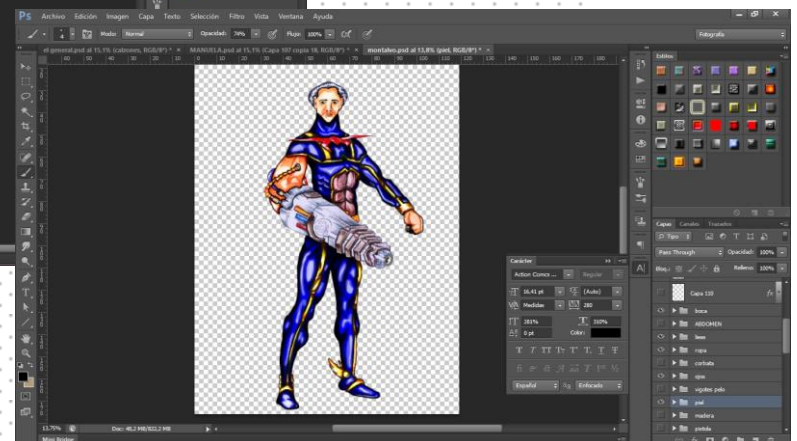
Digital.-Una vez terminada la ilustración a mano, cada una de las propuestas son escaneadas para luego trabajar en photoshop cs6,este programa digital nos ayudara a la propuesta final , es aquí donde se trabajara los colores más fuertes y vivo matices que nos ayudaran a mejorar pequeños detalles ,para una buena ilustración.



Eloy A. pintura digital

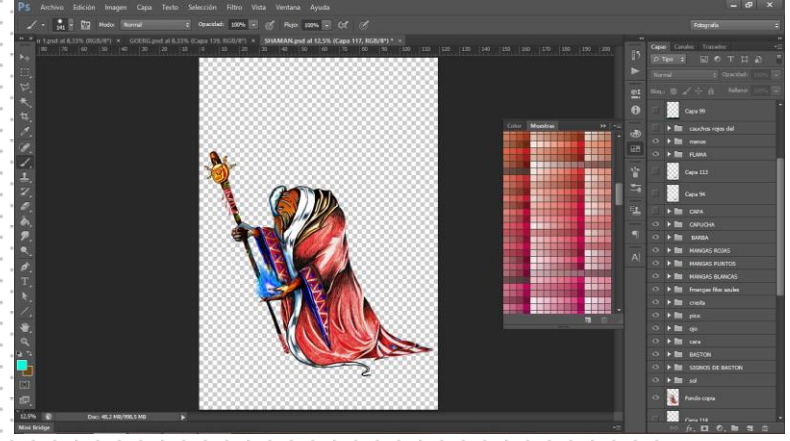
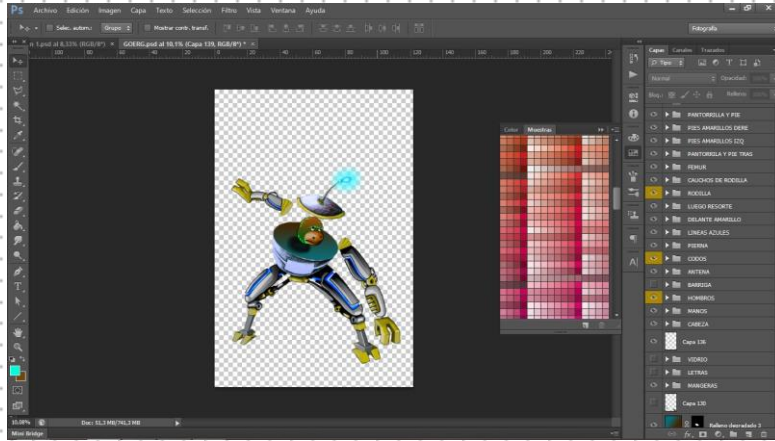


Manuela S pintura digital

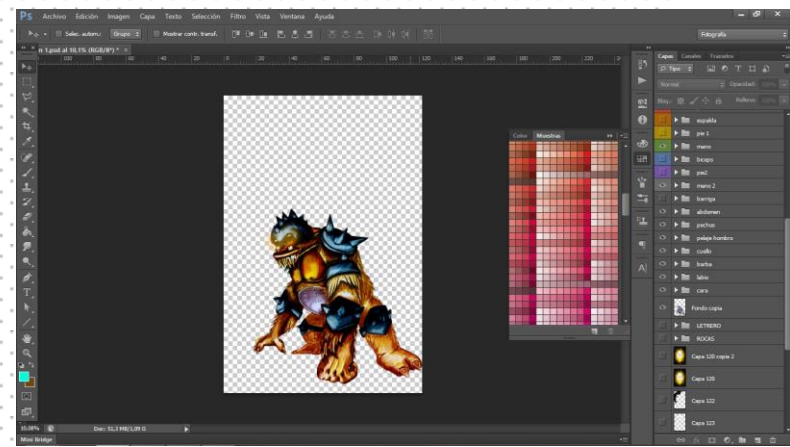
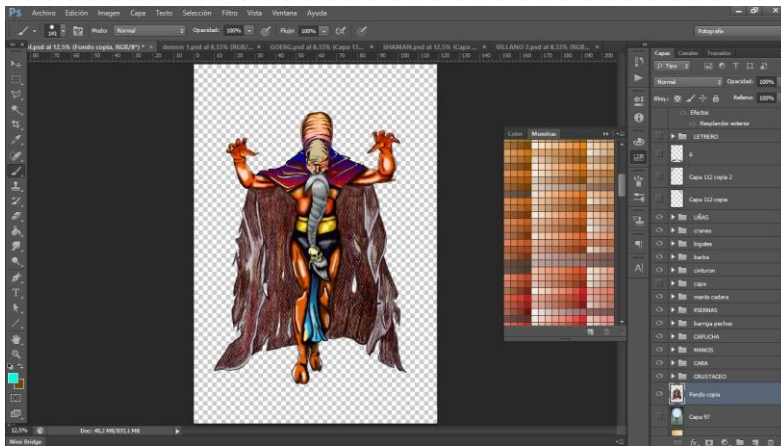


Juan Montalvo pintura digital

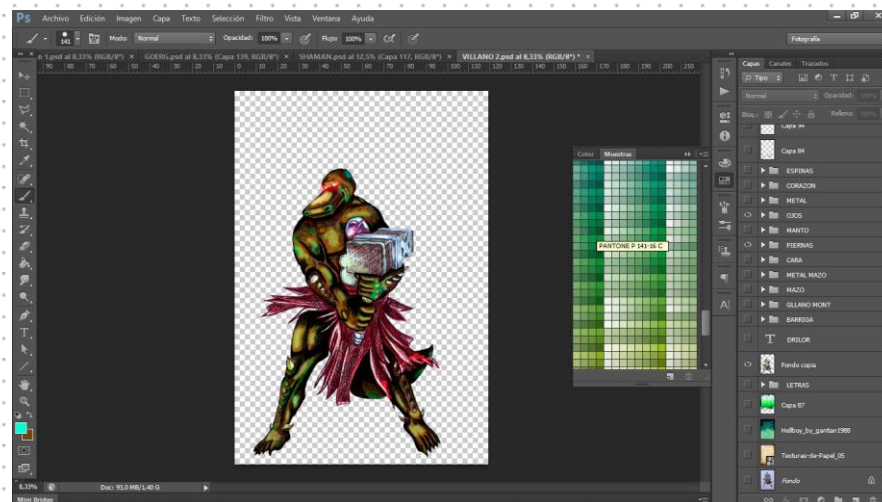
Con los personajes secundarios se trabajó de igual manera, se realizó un proceso de pintura digital tratando de rescatar ciertos tonos o detalles que no se ganaron con el trabajo manual, el programa Photoshop cs6 nos ayudó a dar la sensación de metales o de escamas en algunos casos, además se agregaron ciertos detalles como flamas o bolas de poder que con los lápices de colores no se definieron por la calidad del terminado.



George y Altor pintura digital



Kanilor y Vucano pintura digital



Drilor pintura digital

Propuestas Finales.- luego del pintado digital se propuso también trabajar en el fondo y en la tipografía tratando de que a primera vista se reconozca el personaje agregando una frase que diga sus mayores virtudes y como se los reconocía dentro y fuera del país.





UNIVERSIDAD ESTATAL DE CUENCA





UNIVERSIDAD ESTATAL DE CUENCA





CONCLUSIONES.

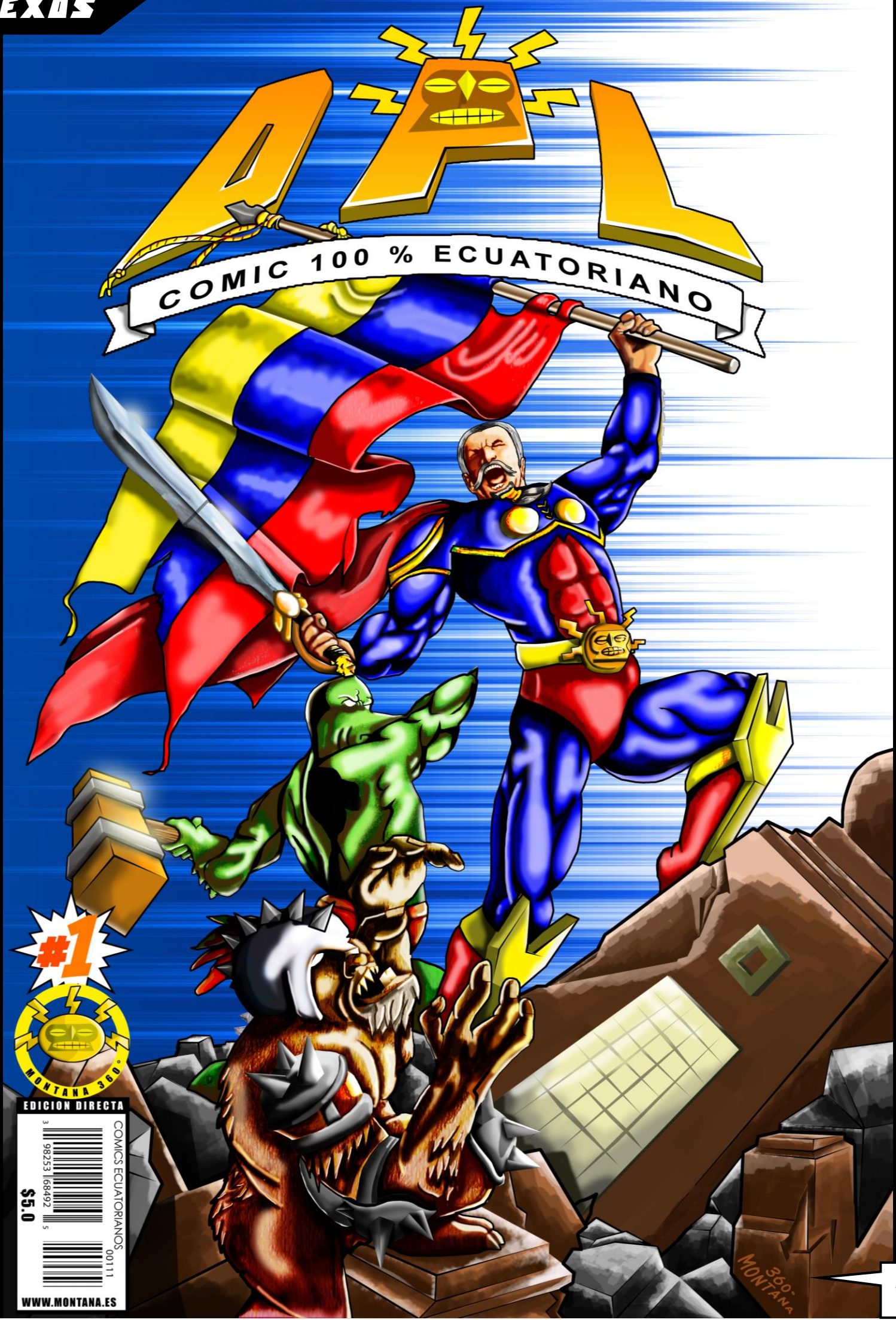
Una vez realizada la investigación de 3 personajes ilustres que país y estudiado los fundamentos teóricos, técnicas y estilos de ilustración, podemos concluir que los conceptos estudiados y aprendidos son aplicables a la hora buscar un método para rescatar nuestra historia e identidad ya que la investigación de las técnicas a usar, fue canalizada de tal manera que su utilización pueda llegar al público meta, permitiéndoles aprender de una forma más divertida y entretenida.

Por tal motivo, este proyecto concluye con el folleto en donde además de las ilustraciones este contendrá la bibliografía una pequeña reseña histórica y sus principales obras por los cual son memorables en el Ecuador, dejando en claro que personajes históricos del ecuador podemos hoy en día renacerlos a manera de súper héroes para el estudio y aprendizaje de los niños y adolescentes.

RECOMENDACIONES.

Se realizó una serie de preguntas a adolescentes, ¿que más les gusta a los jóvenes si es texto o es gráfica? , contestaron que más se queda o aprenden más cuando de gráficos se trata, puesto que los largos textos y al no estar acompañados de ilustraciones se hacen más pesados y aburridos al momento de aprender,

También como recomendación podría citar el reflexionar sobre la importancia del diseño gráfico y la ilustración, como lo es el caso de este proyecto, la cívica y educativa, puesto que usando sus conceptos de una manera correcta, el diseño gráfico y la ilustración es de mucho provecho. A los diseñadores e ilustradores promover una manera distinta de aprendizaje para fomentar no solo la historia sino la cultura la tradición y varias temáticas que se han ido perdiendo por los avances de la tecnología.



#1

EDICION DIRECTA

COMICS ECUATORIANOS
00111

WWW.MONTANA.ES

PORTADA DE
COMIC

GEORGE

COMIC 100 % ECUATORIANO



volví para luchar por mi patria iii

LEGENDARIO
GEORGE

ALTOR

COMIC 100 % ECUATORIANO



el poder no solo son mis alas ... i i i

ALTORiii SEÑOR
DE LAS ALTURAS

nadie podra contra mi poder maligno...



KANILOR

COMIC 100 % ECUATORIANO

360°
MONTANA

"KANILOR" AMO
DE LAS
TINIEBLAS

VUCANO

COMIC 100 % ECUATORIANO



Grrrrrrrr iiii

VUCANO.
HIJO DE LOS
VOLCANES

DRILOR

COMIC 100 % ECUATORIANO



360°
MONTANA

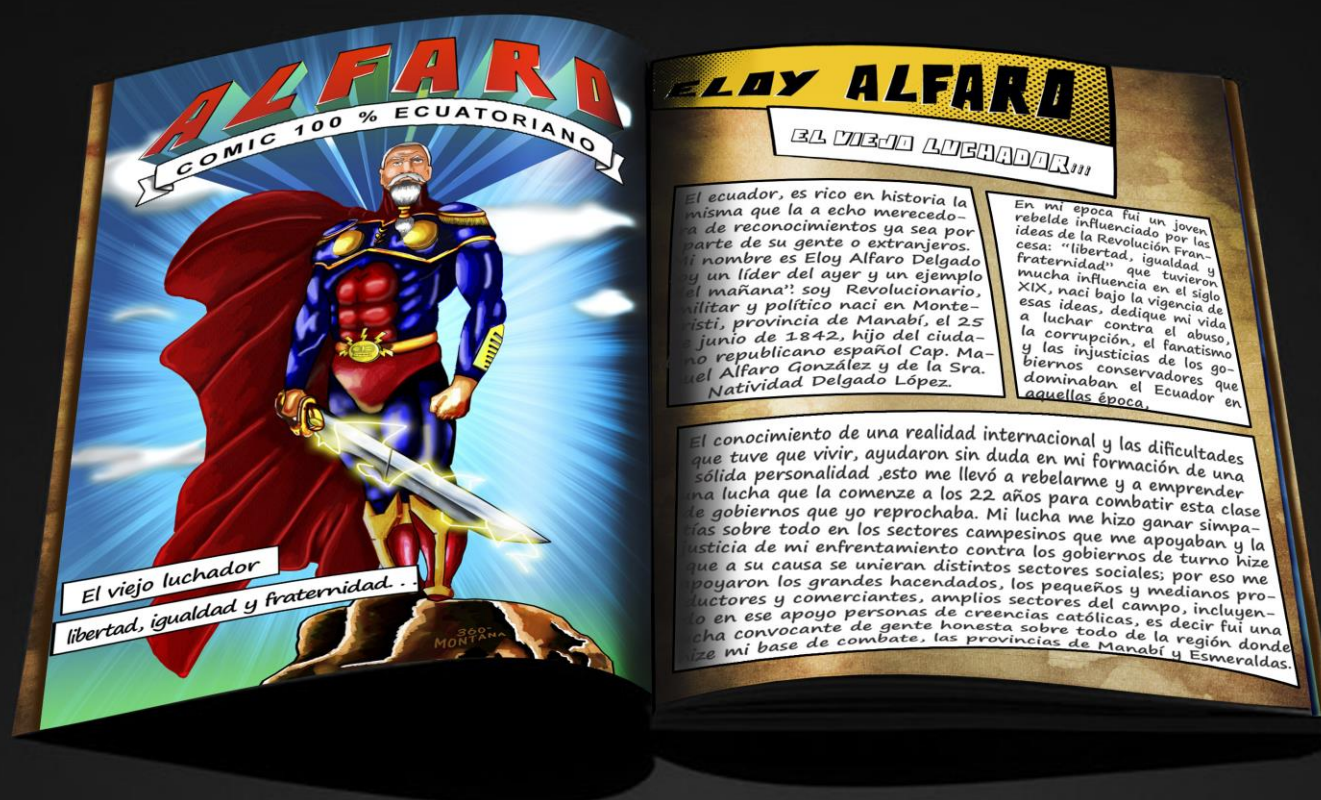
Mi corazón no siente compasión iii

DRILOR!!! SU
CORAZON NO
SIENTE
COMPASIÓN



CONTINUARÁ...

FOTOGRAFIA DE
LA PORTADA DEL
FOLLETO DPL





16.-BIBLIOGRAFIA.

CAICEDO, R. C. (2012). *"MONTALVO UNA PASION"*. QUITO: KONDAPHIS.

Curay, M. G. (9 de JUNIO de 2007). *CONFRADIA MANUELITARIA*. Recuperado el 28 de JUNIO de 2013, de http://manuelalibertadora.blogspot.com/2007_06_01_archive.html

gualàn, A. (22 de octubre de 2008). *Angel Gualàn*. Recuperado el 1 de julio de 2013, de <http://apgualan.wordpress.com/2008/10/22/cuando-se-pierde-la-identidad-cultural/>

Solorzano, M. M. (NOVIEMBRE de 2006). *ELOY ALFARO UN LIDER DEL AYER Y UN EJEMPLO DEL MAÑANA*. MANTA- ECUADOR, MANABI, ECAUDOR: MAR ABIERTO.

Libros:

- Dr. Alejandro Martínez Estrada "ciencias sociales, grandes logros "maya ediciones, Quito, 2000
- Dawber, Martin, "El gran libro de la ilustración contemporánea", PARRAMÓN, Barcelona, 2009

Sitios web

- www.diccionariobiograficoecuador.com/
- www.eltiempo.com.ec/
- whc.unesco.org/
- www.hoy.com.ec/